一年之后再看D3
上古卷轴Online



英雄连2
记忆猎手/死侍



新模拟城市
爆炸妹/电玩高校

大众软件®

大众软件旬刊
2013年
总第442期



06 月中
本期零售价：10元
邮发代号：082-726

应用与 的第一选择

BIOSHOCK INFINITE

无限的世界

无限的天空

"试验对象的心智会绝望地创造出并不存在的记忆来……"
——《跨位面旅行中的障碍》，R·鲁特斯，1889

"布克，你害怕上帝吗？不。但是我害怕你。"
——伊丽莎白和布克·德维特

www.popsoft.com.cn

ISSN 1007-0060



COMING SOON

记忆猎手
2013.6.5

黑暗潜伏者
2013.6.14

磁力高手
黑暗脉冲
2013.6.20

乌鸦
盗贼大师的遗产
2013.6.20

英雄连2
2013.6.25

死侍
2013.6.25

地狱摩托
惩罚
2013.6.25

模拟人生3
天堂岛
2013.6.25

席德·梅尔的
文明V
美丽新世界
2013.7.9

调查局
幽浮解密
2013.8.20

汤姆克兰西的
细胞分裂
黑名单
2013.8.20

黑道圣徒IV
2013.8.20

失落的星球3
2013.8.27

6.5
记忆猎手

作为一名记忆猎手，Nilin的身手相当敏捷，攀爬于各个建筑物之间，悄声无息地隐藏于人群之中是她的拿手好戏，Nilin还是一名出色的空手格斗家，本作的战斗系统非常奇特地向日式ACT取经，以近距离搏斗为主，可以像格斗游戏中那样使出一系列变幻莫测的连续技，连续技包括4个段位



P46

无限的天空

没人注意到肯列文。这是个凉爽的12月清晨，我们坐在比佛利山庄豪华的蒙太奇酒店屋顶上。列文已经和我们打成了一片。他肤色棕褐，新剪了个短硬的刺儿头。肌肉发达的躯体上套着合身的复古X战警T恤，若非时下正是流行漫画英雄衬衫的2012年，这件衣服大概就会暴露出他宅的身份……



P104

英雄连2

《英雄连2》在“真实向娱乐作品”这条路上走得更远。很显然，它借鉴了之前的对战神作《战争之人——突击小队》的优点，开始强调真实视野的重要性。一个正常的人类士兵当然不可能拥有360度的环形视野，自然也就无法防备来自侧后方的袭击

本期目录





P132

新一轮重建

新《模拟城市》就像这个游戏新加入的伟大工程一样，需要持续不断的建设，才能达到玩家满意的境界。或许要在一年之后再来看这个游戏，才会看得更准确更清楚

大众软件旬刊
2013年06月中
总第442期



P156

霍格沃兹游戏学院

与之前几部以游戏为主题的电影比起来，《电玩高校》还是显得小众了些。充满了美国大学生和狂热的FPS玩家才能理解的梗，如果事先不知道电影版的原型是网络剧集，也许很少有人能接受稚嫩演技和了无新意的故事，或许这也是为什么本片在国内知名度甚低的原因



妥协

“如今我们的游戏不会那么难卖了。”

须田刚一在接受Gameindustry采访时就Grasshopper的作品销量问题如上评论。在被GungHo收购后，Grasshopper的独立属性有所下降。



尊重

“我只要求一点著作权尊重，可惜他们并不尊重我。”

Nyan猫形象创作者Christopher Orlando Torres就《涂鸦冒险家》中对他的这个著名形象的使用起诉开发商5th Cell和华纳。



纠结

“对‘洛克人’的FPS游戏，Capcom内部也是意见两极。”

Capcom北美副总裁Christian Svensson就此前流出的“洛克人”题材FPS游戏《Maverick Hunter》做出如上评论。



“我要创作的是核心体验，而不单单是产品。我最不想做的，就是一款变化不大的续作。”

David Cage接受Kotaku采访时说，Quantic Dream并没有吃一丁点《暴雨》的老本，《超凡双生》是一个从白纸上平地建起的全新作品，他们希望创作一次与众不同的游戏体验，这比制作续作困难得多，但《超凡双生》要做到的就是一次完全不同的电影化体验。



“希望《血龙》能有一个续作，总监在电话里告诉我他正准备开会讨论这件事情。”

《孤岛惊魂3》的恶搞式独立资料片《血龙》发售后反响不俗，主角Rex Colt的配音演员Michael Biehn对Xbox发言人Major Nelson说，本作的创意总监Dean Evans告诉他，开发团队希望《血龙》能衍生成一个系列，而Dean已经有了续作的一点想法。



大嘴巴Michael Pachter在他的节目《Pach Attack》中表示，任天堂放弃E3发布会是明智的，太高调反而会凸显与索尼和微软的差距。



负责开发《蝙蝠侠——阿卡姆起源》的华纳蒙特利尔工作室美术总监Jeremy Price表示，本作将会有一种老电影的镜头和光影感觉。



《使命召唤——幽灵》将CoD带入次世代。

动视于5月2日正式确认了2013年度《使命召唤》新作《幽灵》的存在，由“现代战争”系列的Infinity Ward工作室开发，换装全新引擎，登陆PC在内的全部次世代平台。而Twitter消息显示，曾介入《使命召唤——现代战争3》的Sledgehammer Games并未参与开发，而是转向了别的项目。



悲剧

《异形》余波未散，TimeGate Studios申请破产。

开发“第八区”系列和《异形——殖民地陆战队》的TimeGate因长期负债和合同纠纷于5月初申请破产，总负债额近5000万美元。



终章

GameStop终止PS2主机相关的二手交易。

一代主机之王PS2的寿命即将正式走到尽头，GameStop宣布，自6月1日起门店将不再接受PS2主机、附件和游戏的二手交易。



转手

EA获得“星球大战”游戏独占开发权。

迪士尼将“星球大战”系列核心游戏的开发权授予EA，后者将授权旗下的DICE和Visceral Games以寒霜3引擎制作未来的“星战”游戏。



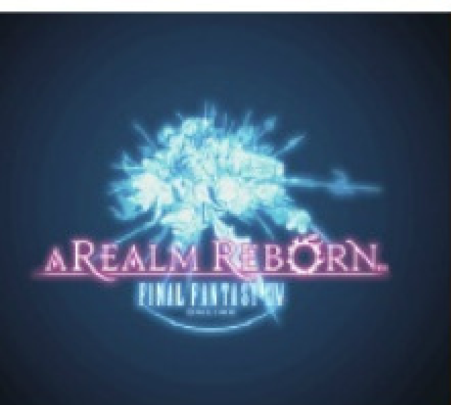
刚刚返回育碧的Patrice Desilets遭老东家无情驱逐，双方可能就项目事宜产生纠纷。

THQ破产后从THQ蒙特利尔工作室返回育碧的《刺客信条》创意总监Patrice Désilets于5月初再次离开育碧，但这次双方并非和平分手，Désilets称育碧强行将他驱逐出办公大楼，甚至不留给他收拾个人物品的时间，因此他将为自己的项目和团队与育碧抗争到底。

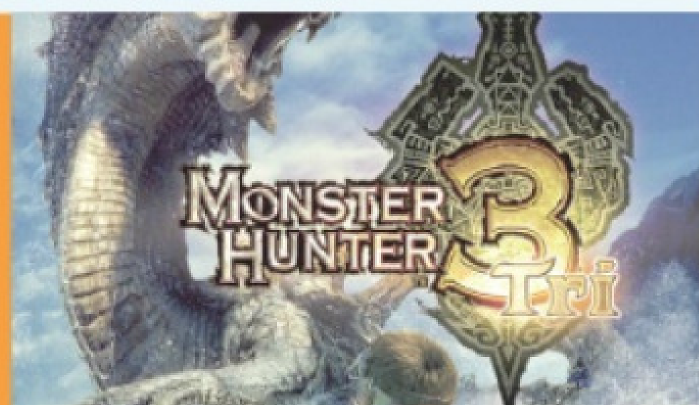


ESEA承认有员工在对战客户端中埋入恶意代码，利用用户机器获取比特币。

美国著名电子竞技组织ESEA的比赛组织客户端被发现植入了恶意代码，能够利用玩家的电脑获取比特币，经调查发现一名ESEA员工未经同意将原本用于愚人节玩笑的测试代码植入了正式客户端，ESEA也因此道歉，并将该员工获取的所有比特币价值回收为赛事奖金。



FF14的重新制作版本《重生国度》将于2013年夏季正式上线，6月开启的第三次封闭测试将首次开放PS3版。



随着《怪物猎人3——终极版》在Wii U的发售，Wii上的MH3也走到了尽头，4月30日Wii上的MH3服务器被关闭。

沙盘游戏丰富化的另一面

沙盘为你，不为人人？

Dave Cook
VG247/2013.5.7

你为什么不喜欢玩沙盘呢？太大？事情太多不知所措？满汉全席似乎也并不是谁都吃得惯的。


VG24/7

GTA 5: why I'm just not that bothered... yet

LATEST COMMENTS

GTA5的问题不在于它好不好，而是它是否会好得让玩家不知所措

我只打通过一作“横行霸道”，GTA3。我每次跟人说这个事，他们脸上的表情像是要把我按在地板上，喊着“你这个异端！你连GTA都不打还有资格说自己是游戏评论家？！”的同时一顿胖揍一样。

呃，我知道GTA系列无与伦比。别闹了好么，瞎子都知道。但我始终觉得它们太过于深邃，耗时太长，让我很难一点一点地挖掘其中的所有内容直到打通。实际上——个人觉得——这些正是GTA自DMA Designs在PS上推出初代以来一直存在的问题。如果你指的是开放世界的环境建设问题，当然，这个系列所达到的高度是难以企及的。它成功地将现代美国的各个角落抽丝剥茧，再将这些细如蚕丝的社会与城市碎片以一种高度整体化的姿态糅合进了一个结构紧密而充满生机的沙盘世界。

但在我的个人体验中，这个系列总是在节奏和游戏系统方面不合我的胃口。我打通GTA3是因为它比较直来直去，没有什么手机、周边活动或是《圣安地列斯》中的RPG成分来干扰游戏的进程。并且GTA3是我——可能也包括大部分读者——首次接触3D沙盘游戏。进入自由城的那种新鲜与兴奋感难以言说，我还记得当时坐在屏幕前默默念叨着：“这就是游戏的未来啊。”

但随着时间流逝，GTA系列的风貌在逐渐地逝去。《罪恶都市》的1980年代设定很不错，是这个系列中我最喜欢的一作，但即便如此，它的剧情长度和主线剧情之外的种种周边设定都慢慢地开始出现老态。我不喜欢那种看似庞大实则空虚，满是无意义的填充内容的开放世界，我甚至可以接受将GTA4中的三叶草系列任务重复打上30小时，我希望看到的是更高的关卡任务质量，而不是靠数量去堆，我希望这个世界是围绕壮丽的景观、事件和有趣的任务来设计的。

我很好奇GTA5的3位主角的故事会如何展开，3个人是怎么落到那种疯疯癫癫的状态的。我也同时想知道，这些火爆无比的战斗事件和剧情展开能在不用白开水充数的前提下维持多久。在长达30小时以上的游戏时间里始终保持一个情绪上的高点是很难的，我同样也不喜欢在沙盘游戏中频繁地被迫地去从事一些无趣的事情。很多游戏都要为这种无趣负责，而GTA5看起来不仅有足够多的填充物，主线也会非常丰满。

要说沙盘游戏这个类型，我觉得我们需要一些新东西来转移注意力，一些不是那么凑数，而是可以真正地推进故事发展的“填充物”。我知道这些填充物都是可选的，但有些必须完成的附加任务让我觉得它们是放错了位置，如果沙盘里能做的事情太多，我真的是不做完就会死，但这仍然只是我的个人问题。真正玩到GTA5的时候，我们就能知道它有没有解决我的个人问题了。P



3位主角，3个故事，Houser兄弟的叙事技巧在GTA5中将受到终极考验

Irrational Games的个人修养

将讲故事进行到底

Studio Profile: Irrational Games
EDGE/2013.5

从Looking Glass Studios到Irrational Games，从2K Boston到重回Irrational大旗下，肯·列文和他的这支团队从未改变。



Irrational Games的下一个目标，将是在次世代主机上继续自己的讲故事之旅

《生化震撼——无限》在2月19日美国东海岸凛冽的寒风中终于进厂压盘。“我们的任务，是将游戏体系和叙事紧密地结合成为一次完整的体验，让玩家成为叙事过程的一部分，而不仅仅是一个旁观者。”Irrational Games创始人兼本作创意总监肯·列文在波士顿的总部办公室中对《EDGE》杂志的记者这样说。

只要看一看肯·列文的履历，你就会马上明白他的这个目标其实由来已久，在《神偷》《系统震荡》和《生化震撼》原作中，他都已经在践行自己的这个理念。这个理念已经深深嵌入Irrational的每个角落，对新人来说，要在这里存活下去，一开始就必须拥有极强的沟通能力。

“有很多合作要去做，”编剧Drew Holmes说，“我们首先创作出台本，然后邀请其他部门过来讨论，要确保他们也是这个创意过程的一部分，叙事创作也应该是整个设计流程的一环，这个创作的流程应该与环境、场景的设计结合起来，游戏中的一个商店、角色的一个动作，都可以成为叙事的一部分。”

这种设计上的合作模式可以追溯到《生化震撼》，视觉效果和音效在故事营造中起到的作用和对话一样重要。更重要的是，极乐城——这座身居海底的反乌托邦之城——本身，和沉默的主角杰克一样，也扮演着一个重要的角色。

“在《生化震撼》开发初期，所有的美工和动画师坐在一起开会，”动画总监Shawn Robertson回忆道，“我们意识到自己要承担的工作和责任远超自己的想象，我们所处的开发环境很特殊，当时我们曾经试着让动画师、设计师和程序员坐在一起工作，这样不论是谁有了新的点子，马上就可以找到身边的相关人员来实现它。”

这个试验继续到了现在。和肯走出会议室，Irrational敞亮的工作区域展示在我们面前。“我可以站起来，往前走20码，找到一个动画师，问他‘嗨，这个东西你能搞点什么效果出来吗？’，我们的工作节奏和效率是无与伦比的，我们创造和实现创意的速度和水平在其他地方是看不到的，至少我之前供职的Volition绝对比不上。”



15年前，Jonathan Chey、Robert Fermier和肯三位同事离开Looking Glass Studios创立了Irrational，而将叙事与游戏结合到一起的基本理念也被带了过来。“我们在机缘巧合中得到了为我最爱的《系统震荡》制作续作的机会，要知道那可是我们的第一款游戏啊。”肯说道。

但随之而来的，是对这个初出茅庐的工作室在各个方面的艰苦挑战。不仅仅是因为他们要制作的是一款影响力巨大的经典作品的续作。“我们冷静下来，审视自己拥有的技术基础，《神偷》所依仗的Dark引擎，”肯解释说，“而另一面《系统震荡》是一款射击游戏，我们很快意识到，这两个东西凑不到一块去。”

那怎么办？把射击成分拿掉，变成一款叙事为核心的动作RPG，对Irrational来说，这是更适合他们的一个选择。“我知道我们的射击桥段达不到《系统震荡》的水平，考虑了一下成本，就有了这么一个把RPG的元素和射击结合起来的主意。”在谈到《系统震荡2》最初的那个原型版本时，肯说那是他对那个项目最好的回忆。“其实基本上就是射击和RPG元素的拼接展示，没有AI，没有音效，仅仅是粘在一起，但真的非常酷。”肯一边解释，脸上露出了满意的微笑。

“我们不害怕失败，总是在尝试中前行。这里的所有人都明白自己的目标——将叙事在游戏开发中不断推进和进化。”Holmes这样说。这个目标在Irrational的心中已经存在了15年，肯自己其实并不确定《生化震撼——无限》在商业和评价上是否可以像它的原作一样成功，但Irrational都将把这个目标带向未来和下一代游戏主机。“我们有一支强大的团队和一群极具天分的创作人员，我很期待将我们的下一个故事讲给玩家们听。”



疯狂匪徒成为《边境之地2》最后一个DLC角色。

还记得在两作《边境之地》中都曾遭遇的疯癫强盗们吗？在5月14日发售的《边境之地2》新DLC中玩家获得了第6个可用角色：疯狂匪徒Krieg，满足了想搞一把疯狂破坏的玩家的癖好。

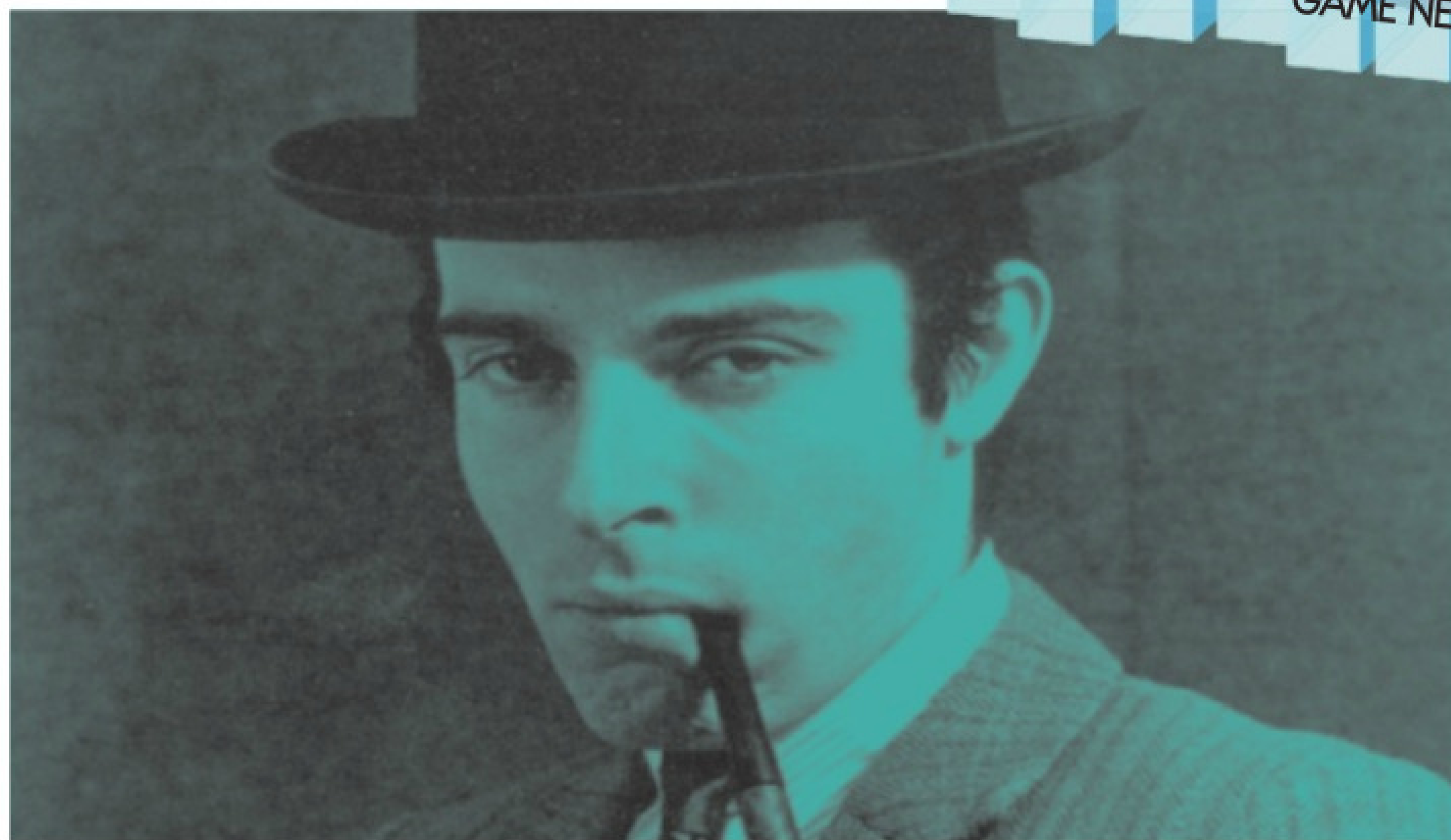
Bethesda公布《德军总部——新秩序》，Starbreeze灵魂人物率FPS始祖杀入年末射击游戏乱战。

Bethesda Software于5月8日公布了“德军总部”系列新作《新秩序》，设定在德国赢得二战的架空世界中的1960年，B. J. Blazkowicz回到美国反抗纳粹暴政。本作由包括创始人Magnus Hogdahl在内的一干原Starbreeze员工创立的MachineGames开发，使用id Tech 5引擎，预定2013年第4季度发售。

First4Figures推出《莎木》主角手办。

在欧美小有名气的英国模型公司Puzzle Productions旗下的手办品牌First4Figures推出了世嘉官方授权的芭月凉12英寸手办，预计年底发售，索价185英镑，欧美人在做手办上的功力还是不如日本人啊。





《孤岛惊魂3》中Earnhardt医生的配音演员Martin Kevan去世，终年66岁。

为《孤岛惊魂3》中的Earnhardt配音的加拿大演员Martin Kevan于5月7日因癌症去世，这位才华横溢的演员在英语和法语两个演出领域中都拥有自己的事业，同时还是一位作家，在上世纪80年代曾出版畅销小说《Racing Tides》。



《被解放的卡米洛》Kickstarter集资成功，《卡米洛的黑暗时代》还魂归来。

MMORPG名作《卡米洛的黑暗时代》（Dark Age of Camelot，DAoC）的创造者Mark Jacobs的Kickstarter网游新作《被解放的卡米洛》（Camelot Unchained）于5月2日成功在Kickstarter上募集到了200万美元的目标资金，它将作为DAoC的精神续作完成Mythic未竟的后续开发事业。

梦想孵化器，还是收费广告牌？

众幕游戏＝孵化梦想？

浪燕陵
VS.
Blastoise

Kickstarter已经成为越来越多的新锐独立游戏的启航平台，也有众多上古大作靠它还魂，可这种众人拾柴火焰高的模式，究竟有多少未来？



浪燕陵
相信梦想



Blastoise
有金钱的地方就有……

Kickstarter作为一个新生事物，不可避免地会遭遇互联网上各色人等的怀疑目光

KICKSTARTER

在过去的2012年，Kickstarter度过了一个“游戏年”。在第四季度之前，11个融资超过100万美元的项目中，有7个与游戏相关。如此疯狂的增长速度，让我们了解到游戏项目越来越可怕的吸金能力：谁说只有中国网游才有高富帅，外国的玩家，而且大多是单机玩家，不仅有一群广散家财的高富帅，而且兼备了善良、正直甚至无私的美好特质。

这么一个网站，如果出现在中国的网络世界，在信息越来越零碎，同时又越来越浅显的中国互联网，不见得能够引起多少人的关注。好吧，即便它真的引起了巨大的话题性，创建者与募资人之间可能存在的暧昧关系，募资人与捐助者之间仅有的一些脆弱关联，创建者、募资人与捐助者这三者牵涉到的资金流向与信任问题，都有可能引来媒体、公知和愤青们的无限质疑。

实际上，生存在美国土壤里的Kickstarter，暂时却没有完全遇上我们臆测中的种种问题。精神继承了《异域镇魂曲》的《异域》新作项目在上线8小时内就募集了100万美元，最后募得接近419万美元。在评论页面，我们虽然也可以看到质疑，但更多的却是建议、提醒、赞赏和鼓励，而且大部分的留言都是出于善意的，平均每个人捐了56.29美元，接近他们购买一款游戏的价钱，可见大多数玩家的捐助都是理智的。

我最近看了这么一个故事：一个日本学生吃了中国的地三鲜，因为太好吃而感动得潸然泪下。他告诉自己的中国老师要回家种茄子，结果……他就真的这么做了。结合这个说法，或许我们能够一窥中国与美日之间的意识差异：因为时势所逼，我们有着太多的戒备与猜疑，往往都给他人预设一个恶意立场，总是少了几分质朴和单纯。相比追求正义与公平的空洞宣言，我们可能需要首先相信，这个世界是有创意和梦想的。P

实际上，我打心底里并不认为Kickstarter是个坏东西。你替小项目小团队找投资，很好；让他们能被更多人看到，很好；公众的募集资金必须是小额，不能让捐助者投大数字避免过大损失，很好。

等等，真的一切都很好吗？

Kickstarter并不是投资公司，它的作用仅仅是一个中间人，它并无任何义务确保募集人得到的资金被妥善使用并让捐赠者（Backer）看到回报，他们还会从每个成功募集到资金的项目中抽成5%，除此之外再无干预。按照Kickstarter自己的说法，他们除了在必要时会协助执法部门外，并不会对成功集资的项目进行任何监督，一切责任追究只能靠捐助者自己。

缺乏担保的公众集资平台的风险明眼人都应该很清楚，光是去年，登上媒体的Kickstarter骗钱事件就有不少，RPG游戏《神秘——神与人的故事》（Mythic: The Story of Gods and Men）的概念图被发现大量抄袭；射击游戏《ORION: Dino Beatdown》粗制滥造，开发商宣布续作对原作玩家免费，可你还真以为这样能挽回玩家的信任？想得太美了吧。

即便是正经完成集资并进入开发的项目，其最终效果，也就是玩家的钱到底花没花在刀刃上，也需要时间的检验。

对于成名项目，KS存在的意义更像是一块巨大的无本广告牌，《星际公民》《废土2》和《异域》新作这样的作品，单靠KS的百万美元支撑整个开发成本是不可想象的，甚至可以说，即便没有KS的存在，这些项目可能也会以另一种资金来源继续开发下去，对他们来说，KS真的就是一块不用广告费的广告牌，这似乎和KS支持新锐独立项目的初衷并不吻合，看待这种商业模式的热度和未来，还是谨慎为妙。P



SIR
身体已经像素化的8-bit狂男一枚

新老游戏，乐趣相同

Retrogame症候群

如果将纵览游戏发展的历史比作一次心理测试的话，每一款游戏都会有无数的通路与你交错在一起。

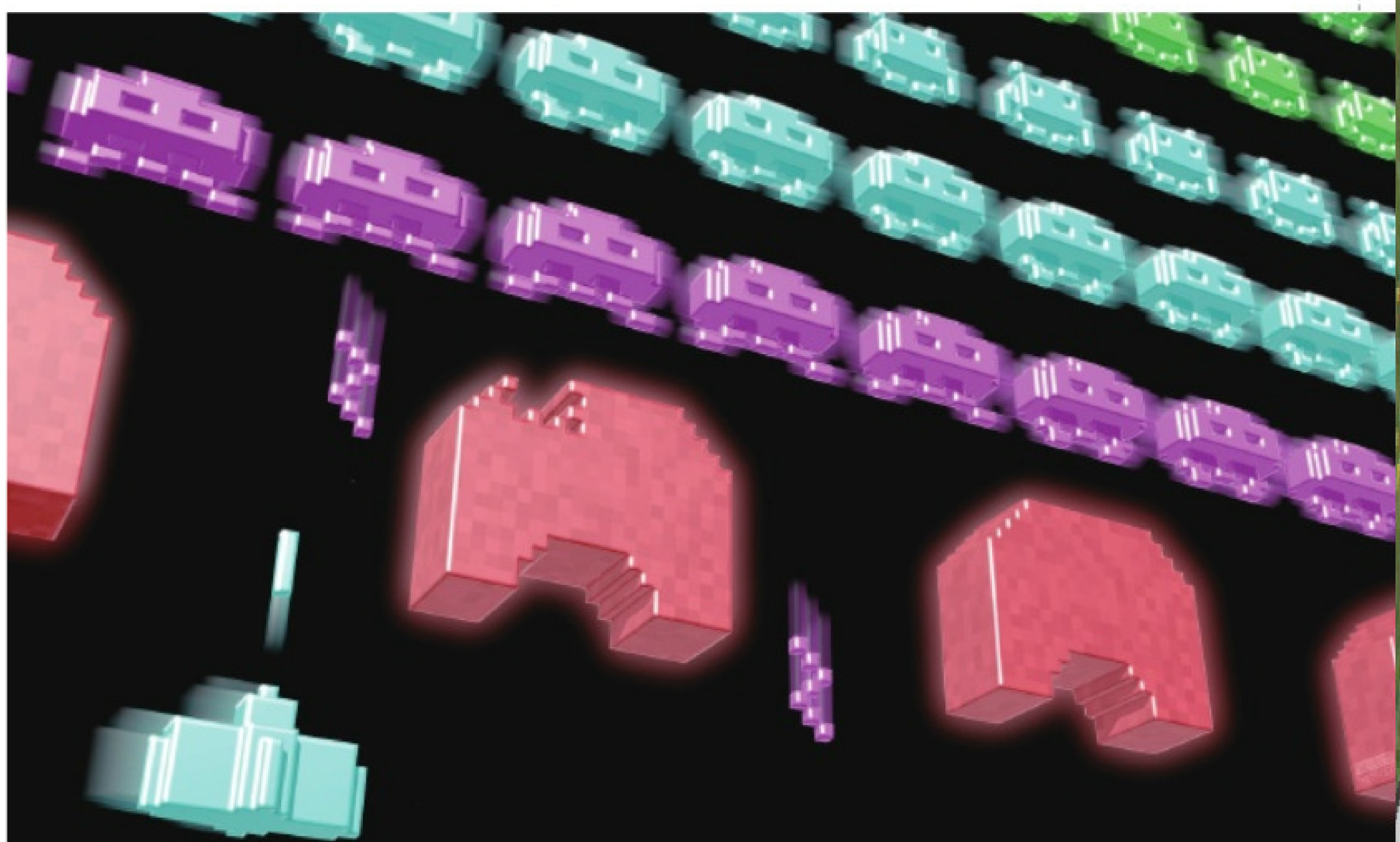
Retrogame，老游戏也。放着新作不玩，而热衷于玩古物，不失为一种病。随着近年来Retrogame如花粉症般传播，也有很多人得了这种流行病，在此做个分析，以便让大家出现类似症状时能对症下药。

最近常听到的一句话是“还是以前的游戏好玩啊……”毫无疑问，这是一声错误的叹息。在这些年里，游戏制作水准有了显著的提高。不仅电影级别的演出越来越完善，并且如《横行霸道Ⅳ》这类兼具着深度与广度的“大成”西洋作品也开始一点点多了起来。这样看来，追求着Retrogame的乐趣的人显然是食古不化的人。但事实果真如此？现在的游戏，真的已经“超越”并“容纳”了以往游戏的乐趣吗？又似乎错了。我认为，现代游戏的乐趣，与Retrogame的乐趣并非是完全同类的。与其说往日的游戏更好，不如说以前的游戏带来的是现代游戏所没有的乐趣。“像《恶魔救世主》这样高速而夸张的格斗游戏如今已经没有了……”“像《火枪英雄》这样丰富多彩的动作游戏现在已经找不到了……”若抛开怀旧或现代的符号，这些游戏也只是代表着一种独特的乐趣。所以，一天到晚将“Retrogame最高”挂在嘴边的玩家，也只是追求着这种乐趣的人而已，与天天玩着新游戏，对过往不屑一顾的人们并没有本质的区别。

对于有些人来说，过往的游戏只是他们生命中的标记。当有人提起这些游戏时，他们会马上回忆起来当时的情景。他们或许已经记不清这个游戏具体怎么样，甚至游玩的方法也忘得一干二净，但却能回忆起在玩游戏时发生的事情。这些人会突然在某一天重新玩起这些他们以前玩过的游戏，但却并不是为了得到乐趣，更多的是为了能够体味到回忆所带来的一瞬间的感情冲击。所以，当我们带着这种情绪在玩Retrogame的时候，事实上“我们在玩”的这一状态本身甚至都不重要，更不要说我们“沉浸在回忆中”的状态更能解释这种行为。不过，我却认为，并非所有以往玩过的游戏都能产生出回忆催化剂的效果。我现在有时候也会打几局《古巴战士》，比起回忆，我更加陷入的是游戏火爆的画面之中。所以，似乎还是需要有触动心弦的时刻才行。我现在重又玩起《大航海时代Ⅱ》时，会对傍晚的港口怀着很深的感怀，在经历了艰难的旅程后，有种到家的感觉。我想，这种刹那间的温暖感情，可以算得上是游戏中的乡愁了吧。回忆，必定，也必须是这种感情才对。

最后我也不免“发病”，谈谈我自己的情况。显然，我是考古症的重症患者。我很喜欢玩Retrogame，但有名的都玩了个遍，剩下的就只有无名，需要亲身去鉴定的作品。我在这些游戏中真正获得了愉悦感吗？或许。有一些游戏，直到我真正玩到才能感到它的价值所在。但我所追求的，似乎又是在这之外的东西。如果将游戏发展的历史比作心理测试的话，每一款游戏都会有无数的通路交错在一起，而探究着游戏发展脉络的我，在玩Retrogame的时候，有一种将这些历史的红线紧紧捏在手中的实感。好比《D之食卓》将FMV的可能性推到了最大的程度，但在这之前，《梦见馆》已是十分成熟的作品，再往前推，就要到第一款使用全动态影像的《龙穴》了。这只是从《D之食卓》中FMV的部分所作的粗略推理，如果要说《D之食卓》里出现的真实时间制的概念，大约就要推到《波斯王子》限制两小时通关的设定了。然而，如果再进一步探究下去，又能发现比《波斯王子》更古老的游戏。这种探究根源的行为，归根结底，是出于我对游戏的“爱”吧。

或许，我们都是出于对游戏的这份爱情也说不定。P



假如《太空入侵者》高清化，你觉得会有什么不同呢？



FAL
被大韩民国同化的下等卢瑟

语言问题，不仅仅是沟通问题

各种音译

韩语本身的发展，就靠着不断地音译外来词，对于一门语言来说，这真是一件无奈而又可悲的事情。

怀着忐忑不安的心情，我拨通了一个号码

“你好，这里是XXX饭店。”

“我要一份……那个……”一时忘了韩语该怎么说的我瞬间呆了。

结果话筒那边传来了流利的中文“是XXX吧，是不是又要点猪排饭了？送到生活馆么？”

“原来你在那打工？！”我放下电话，长舒了一口气，总算是没在韩国人面前出丑。

以上便是一个卢瑟在大韩民国一个小城市里的日常生活写照。

在老妈的威逼之下，卢瑟终于坐上了前往韩国的飞机，美其名曰“留学”其实是受罪的旅程也就从此开始了。可惜老天似乎总喜欢和我作对，前脚刚踏上大韩民国的土地，就听见了金将军的雄心壮志，接着电视节目中便开始了各种各样的局势分析。政府倒是不紧不慢地公告“我们大韩民国是绝对安全的！大家没有必要恐慌！同时大韩民国绝对不会对邻国的无礼行为视而不见”然后？没有然后了，因为接下来电视节目的内容是对朝鲜的援助计划……

可惜没有时间管金将军了，在陌生的国家，首先要保证自己能撑到活着回去的那一天。吃饭便成了最大的问题。

进入学校食堂，映入眼帘的只有泡菜，萝卜泡菜白菜泡菜豆芽泡菜应有尽有，可是唯独不见肉——你要知道，对于一个食肉动物来说，这是多么可怕的景象！没有肉就算了，可是连油都没有几滴，土著们能吃的津津有味，我们就没有那么幸运了，同去的十几名同学在食堂坚持了一个星期之后纷纷外逃，开始寻找例如中国餐馆或者西餐店这类能够大量补充蛋白质和脂肪的地方。好在人品不错，最终总算是找到了几家小小的中式饭店，才勉强没有做成饿死鬼。

保障了必须的物质需求之后，精神方面又开始蠢蠢欲动了。这里有世界上最快的网络，没有限速，还有大量的网游，少年啊不来一发么？没过几天，男生们便原型毕露，开始混迹于各个LoL和DNF论坛，用蹩脚的韩文和土著们展开了交流，并且迅速找到了志同道合开黑房的基友，接着便是大开杀戒，杀到暗无天日第二天又躺尸一觉睡到日上三竿，随之而来的是持续低迷的到课率，把老师气得嗷嗷叫却又无可奈何。



开头总是美好的，可是问题接踵而来，语言不通成为了最为棘手的问题。土著同学们似乎对中国很感兴趣，像下面的这种对话几乎是家常便饭了。

“中国有iPhone 5么？”

“有啊。”

“那你们那边三星品牌多么？”

“很多。”

“中国人是不是都在用三星？”

“这个，呃，啊……也许好像是吧。”

“三星是我们大韩民国最大最有名的品牌，在世界上也是最强的品牌。”

“……”

好吧，办个手机去，买三星么？要不就买苹果？80万韩币的价格让我这个标准卢瑟望而却步。那么，看看带去的手机能用么？

“Taipe@#%@#￥”

啥？

于是卢瑟只好灰头土脸地跑了出来，搜肠刮肚绞尽脑汁，10分钟后终于明白了，那个“Taipe”就是Type的音译词！人家在问我手机型号！对于一个英语达标人士，这是多么恐怖的事情！

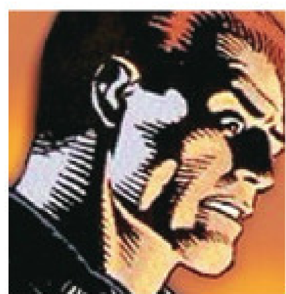
我无法想象美国人是如何在大韩民国生活的——进入超市买瓶水，标签上赫然是读作“Wotor”的韩文，这世界太可怕了！

如果走在中国大街上，到处写着“窝头二（Water）出售”，估计换了谁都要当场疯掉吧。

可是，怎么才能改变这种情况呢？作为以前的附属国，韩语中的大部分词汇发音取自于古代汉语以及近代的中文词汇，韩国人只是根据发音将自己的文字拼凑成相似发音的词语，本身韩语中的固有词少之又少，仅仅依靠世宗大王创造的那些固有的韩语词汇，组成一个复杂一点的句子恐怕都很困难。

除此之外，除了借鉴还能做什么呢？于是，大量的外来音译词充斥于韩语之中，中文、日语、英语，不一而足。而韩语本身的发展，就靠着不断的音译外来词。即使不去音译中文，韩语也会因为本身词汇的匮乏转而去音译英语，哪怕游戏也一样，《Aeige Ope Enpaior》（《帝国时代》的音译发音）、《Star Cript》（《星际争霸》的音译发音），以及游戏中各种各样的单位名称和说明（火枪手Musketeer——Mosikitior）。年复一年，外来语的比重越来越多，韩语本土化的比重越来越少，但却又没有办法逃出这个循环。

对于一门语言来说，这真是一件无奈而又可悲的事情。P



CaesarZX
买小米，为了锤子

发扬工匠精神？你有得干了，老罗

一个人的战争

盲人摸象已经成了这个浮躁的网络化社会的正常现象，尤其是罗胖这种几乎只存在于互联网上的人物。

胖子一个人站在那里。站在台上。

从罗永浩一年前宣布要做手机的那一瞬间起，许多人的脑海里就已经把他和罗玉凤联系在了一起。在他把手机当作一项自己所热爱的事业来谈，并且兴冲冲将这份热情公之于众的那一刻起，他已经高估了一切。

他天真地、极大地高估了中国网络媒体的网上图文直播能力和素质。

他以为人们在经历了新东方的讲课录音、牛博网、与方某和西门子那些有趣的故事、多次高校巡讲和《一个理想主义者的创业故事》系列演讲会之后，应该已经培养起足够数量的一群人，这群人具有足够幽默感可以清楚地辨别自己一言一行中的每一个调侃、反讽、自嘲和正经、严肃的部分。

他甚至天真到以为中国人的心灵已经开放到了可以包容一个像他那样特立独行、丝毫不懂得内敛和低调的人，并可以接受这样的人和他做的事业。

能接受罗胖子的这种肆无忌惮的张扬性格的人并不是多数，因为大多数中国人从小到大接受的都是“做人要低调、要内敛”的教育，他们追捧的是类似李开复那样永远说着保险、安全的话，永远摆着一副“政治正确”面貌的处世之道。

所以对他们而言，罗永浩就像一个危险、凶猛、不可理喻的眼中钉肉中刺，从骨子里和内心深处瞧不上他和他的为人。

他们的自信有的出于经验主义，有出于利己主义，有的出于犬儒主义，有的甚至是出于虚无主义，他们有着丰富而系统的学识和经验来反驳和涂黑理想主义。他们确实有，这毫无疑问。

我仔细考虑过这些人如此看待罗胖的几种原因，除了那些显而易见的大道理外，我以为或许是因为信息时代的碎片化阅读导致人们对信息的理解都碎片化了，盲人摸象已经成了这个浮躁的网络化社会的正常现象，尤其是罗胖这种几乎只存在于互联网上的人物。

这种观念的形成，是人们对罗胖的了解不够全面所导致的。

我回想起我在圣荷塞州立大学图书馆发呆的日子。

这座图书馆也叫马丁·路德·金图书馆，是美国西部藏书量最大的图书馆。在多次出入取阅后，这里给我的感受居然是：这里的书实在是太多了，多得令我厌恶。“学，然后知不足。”

真正步入这种规模的图书馆，在亲眼目睹了自己能够想象和不能够想象的一切课题几乎都有人做出了研究成果之后，我算是理解这个“不足”到底是什么意思了。这个词的意思就是体力不足。

有人说工业时代是人和机器的异化时代，而信息时代，则是人与信息的异化时代。人们在机器和信息面前出于自卑而表现出不健全的思维反应，进而开始表现出对它们的不尊重。



碎片化可能就是这么来的吧，当你面对铺天盖地远超自己接受能力的信息时，多数人能做的只有无视。而耐心好一些的人，则直接碎片化摄取了，这个时代需要一个将这些碎片拼接为完整的信息流和认知观念的地方和人，来还原我们对不同的观念和更新换代的事物的认知和尊重。

我没有机会去发布会的现场，但是看了官方发布的全程视频。罗胖出场的时候台下的观众发出山呼海啸般的兴奋欢呼，我不以为然；罗胖每介绍一项功能，台下都有人几近狂热地鼓掌和欢呼，我不以为然；罗永浩以一种惯有的幽默方式惹得观众笑声一片的时候，我依旧不以为然。用罗胖自己的话说：“这算什么？这算个屁。”

可当他介绍短信3秒延迟发送的时候，当他介绍多国语言快速恢复设置的时候，当他说到希望通过“锤子”在用户、厂商和在国内被压榨的设计师之间架起一座桥梁的时候，当他最后希望在中国发扬“工匠精神”的时候，我开始情不自禁地为这一切欢呼了。

没人会注意到罗胖在语音识别功能的多次演示失败后，向观众和所涉及的公司的反复道歉和几乎遮掩不住的懊恼和失落；没人会真的把他所强调的在字体上存在的问题当作是“最大遗憾”；没人会意识到他以严肃口吻阐释自己心中的“工匠情结”时并不是在开玩笑；更没人会关心他反复提到的“有情怀有气质”到底是个是什么意思。

2000人在台下，数百万人在电脑前，一个人在台上。孤单的一个人。这是他一个人的战场。

但他还是用最后的力气喊出了他的那句誓言：“我知道那些不喜欢我张扬性格的中国人特别多。你等着，我会用下半生随手就气死你。”

digmouse：不，这是两个人的战争，这里还有他的好基友CaesarZX……

我不知道为什么，我就是想为你答应要做给我去玩的那个游戏掏钱！



众募游戏

狂欢之后，天堂还是地狱？

策划/本刊编辑部　执笔/有血-shyso、无声畅游

2012年在游戏制作圈里最火的话题是什么？肯定不是那些3A大作年复一年的续作又卖出了什么样的新纪录，也不是拉开新一轮主机三国大战的Wii U，也不是Unreal Engine 4、Unity3D和CryENGINE 3哪个更优秀，而是一个对当时大多数人来说可能都显得非常陌生的单词——Kickstarter。如果你不认识这个词，说明你应该不是一名摩托车爱好者，因为这个词的原意是Kick+Starter，就是踢一脚就能启动的引擎，最典型的就是摩托车上的脚蹬启动器。当然鉴于本文讨论的是游戏，所以这个词当然有另外一重意思。如果你是一个游戏玩家却不认识这个词，说明你应该不太关注游戏产业的动向，因此本文先简要介绍一下Kickstarter的缘起。

1. 顺应时代而生的众募

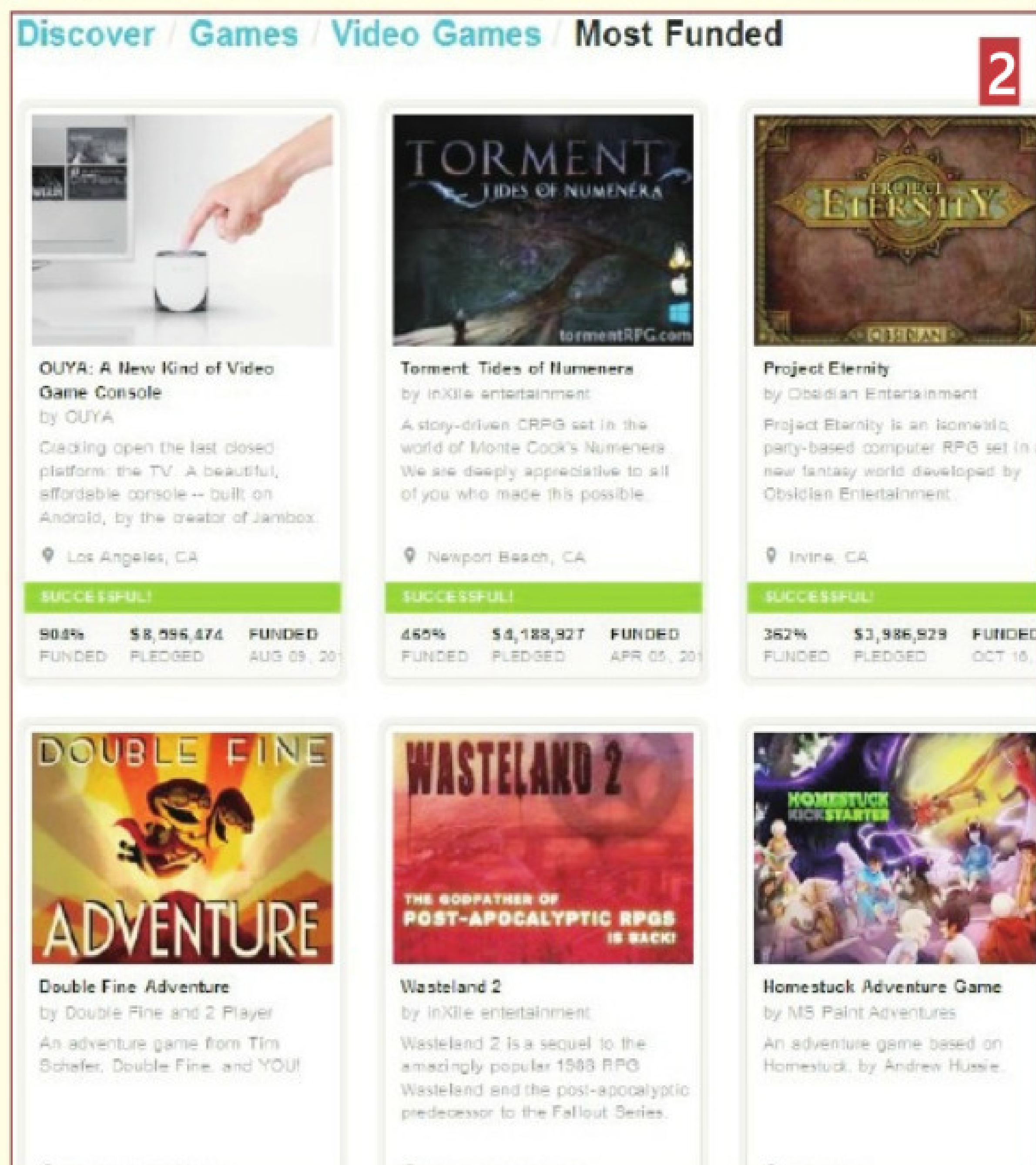
大概每个喜欢游戏的玩家，在有了一定的游戏经历之后，都会逐渐学会给游戏挑毛病，诸如这个游戏的剧情要是能不这么狗血就好了、这个游戏的画面要是能更漂亮一点就好了、这个游戏的技能要是能更华丽一点就好了、这个游戏的地图要是能更大一点就好了、这个游戏的界面要是能更人性化一点就好了，这一类的念头随着游戏经验的增加会越来越多地出现在玩家脑中。虽然这些不满有时是玩家吹毛求疵的表现，但是稍微了解过游戏制作流程的人都知道，很多时候游戏中的一些不足之处是由于诸如时间不够、人手不够或者钱不够这些很现实的原因导致的。简单地说就是游戏制作者有压力，很多时候不得不忍痛砍掉游戏中未完成的部分将半成品或者残次品推向市场。

在PC游戏产业初期，极客们本着一腔热血根据脑中的创意制作游戏，他们可以勒紧裤腰带坚持把游戏做到最接近心目中完美形态的程度再把它推向市场。但是随着产业的逐步发展完善，游戏的制作模式变成了发行商负责投资、宣传和销售，制作者根据发行商的要求来制作游戏这样一种分工合作的形态。制作者们不会在游戏的开发阶段三餐无着，也不必分散精力与自己不擅长的金融部门、媒体领域、销售渠道和监管部门打交道，甚至连后勤都可以由发行商包办，让你可以在温室里面舒服地制作游戏。但是这种舒适的环境要求游戏制作人们付出的代价就是对于游戏制作的话语权。季度财报、发售时间、CP评估、人员借调、资源倾斜、DLC计划等等从未遇到过的情况接踵而来，集团企业利润第一的无情规则和官僚作风让某些渴望创作自由和宽松环境的制作人开始思考这样的环境能不能做出他们心目中的理想游戏。

于是有些制作人开始脱离这种商业模式，自行筹集资金制作和发行游戏，形成了独立游戏产业，在无需对自己的理想和良心以外的任何人或事负责的情况下，制作者的创意和热情获得了最大的解放，于是在独立游戏中诞生了大量的优秀作品。但是，这种回归车库的作坊式制作模式并不是所有人都能接受的，毕竟制作游戏通常都是一个很复杂的大型综合项目。时间和人力的投入可以直接决定一个游戏的规模和质量。因此大部分独立游戏都只能由很少的人手花费很长的时间来完成，这也直接导致了所有已经发售并获得好评的独立游戏都是靠创意或系统深度来取胜的，没有一款独立游戏能够在美工和流程长度上面与大型商业游戏相提并论。所以很多眼光较高的游戏制作人宁可给大公司打工，制作一些自己并没有太多热情去创作的流水线商业游戏混碗饭吃，也不屑于去制作在他们看来在表现力上天生就有“残疾”而且温饱还比较成问题的独立游戏。

这种现象在2009年出现了破局者，一个名为Kickstarter网站上线了。从网站名字的原意不难看出，这个网站的目标就是成为缺乏资金支持的各类项目的起动机。Kickstarter允许





1.Kickstarter首页，目前游戏分类下有338个项目正在募捐
2.募捐金额最高的9个项目，其中有1个硬件项目、1个RTS项目、1个太空模拟飞行游戏项目、4个RPG项目和两个冒险游戏项目

筹款人展示他们的项目，设定想要筹集的资金金额下限和筹款时限，然后接受其他人的捐款。如果在时限内筹集到了足够的款项，这笔钱就可以几乎无责任地落入筹款人的腰包。这种筹款方式被称为群众募捐（Crowd Funding），简称众募或众筹。

虽然自Kickstarter之后出现了大量的跟风众募网站，但是截至目前Kickstarter在项目质量和数量上依然遥遥领先，因此现阶段人们基本上把众募与Kickstarter画上了等号。起初Kickstarter网站并未引起游戏产业太多的关注，出现的主要是画展、演出、电影和歌曲等各类艺术项目，早期登陆Kickstarter的项目中与游戏有关的都是一些桌游、卡牌、战棋，或者Flash独立游戏之类短平快的项目，金额一般也只有几百到几万美元。但是在出现了几起成功筹集到十多万美元的游戏项目案例之后，一些有野心的商业游戏制作人开始坐不住了。偶然的，也是必然的，这些制作人们都选择了2012年这个传说中的地球灭亡之年作为他们的幸运年份，于是在这一年中，诸多游戏项目在Kickstarter你方唱罢我方登场，上演了一串连轴好戏。

2. 跨越世界末日的狂欢

首先是3月13日，《废土2》筹款项目在Kickstarter上启动，这个项目非常有代表意义，因为这是当时Kickstarter上面唯一的一款大型3D RPG，也是当时游戏分类中捐款目标最高的项目，足足有90万美元……好吧这个数字看上去的确很低，让人不禁怀疑这个游戏到底靠不靠谱。从这个数字也能看出，当时发起这个项目的募款者inXile Entertainment对此多么的没有底气，而且90万美元这个数字还是制作人Brian Fargo在原来100万元的目标上减去了自己能够负担的最高10万元的情况下定出来的。但是戏剧性的情节出现了，在项目发起之后的两天内，捐款数额就突破了原定目标90万美元，一口气冲上了100万美元大关，并且一路凯歌的在一个月的筹款期内总共筹集到了290万美元，所谓的天上掉馅饼不过如此！《废土2》的筹款成功，让很多游戏制作人开始思考一个问题：我可不可以也这么干？我们在此先不分析这290万美元对于制作一款（第三人称的）大型3D RPG有多大的意义，而是来探讨一下为什么这个项目能在成千上万个只敢把目标设为几千或几万美元的项目中脱颖而出获得如此大的成功。原因归根结底只有一条：明星效应。“废土”这个牌子本身就是后启示录RPG的经典招牌，作为“辐射”系列的前身，无数RPG爱好者对这个虽然画面简陋但是比《辐射》更有探险感觉的老游戏念念不忘，在诸多欧美游戏排行榜或者回顾专题中，“废土”都是能和“创世纪”“魔法门”或“金盒子”系列相提并论的RPG经典代表作品。在“辐射”版权已经旁落他家的今天，《废土》和《辐射》的制作人兼Interplay的创始人Brian Fargo抛出的这个诱饵对那些讨厌第一人称新“辐射”系列的玩家有着莫大的吸引力，因此老玩家们纷纷咬钩也就不足为奇了。

作为第一个登上Kickstarter的大型RPG项目，《废土2》在筹款方面其实有少许遗憾，一是在捐款档次的设计上稍微欠考虑，二是在宣传上没有准备太多刺激爱好者们捐款热情的远景目标。Kickstarter网站要求募捐者必须给予捐款者一些回报来表达对捐款者们支持的感谢，比如你要为开画展筹款，那么给予捐款者门票就是顺理成章的事情，你想为出唱片筹款，理所当然的就要给捐款者寄送你的唱片CD。可想而知，如果有人为制作游戏筹款，那么在游戏制作出来之后给捐款者一份正式版的游戏就是最合理的回报。其次，考虑到捐款者各种各样的经济条件和不同程度的捐款热情，所以Kickstarter还要求每个项目要把捐款金额分成至少7个不同的档次。钱不多只是来捧个场的捐个5块钱就行，不过也不会得到任何口头感谢以外的回报。经济条件宽裕而且对游戏非常期待的可以捐上二三十元，一般就可以获得游戏的数码下载正式版。不喜欢下载，想要实体版？没问题，但是一般就要再多捐个十块八块的而且邮费自理。如果对游戏非常期待对制作组非常信任而且对项目前景非常看好，那么几百、几千，甚至上万美元的捐款档次也有，捐得多的话不仅可以获得更多的正式版游戏，一般还会获得一些限量的赠品，甚至有机会参与游戏的制作。

我们先来分析一下《废土2》的捐款档次设计。《废土2》的捐款共分为15个档次，用手指头也能猜到，捐款者选择最多的肯定是能以最低金额获得正式版游戏的15美元档。在其他的档次中，能参与Beta测试并且能在游戏制作名单中留名的100美元档也大受捐款者欢迎，足足有5218个人选择了这个档次，不知道到时候游戏的Credits要放多久……但是在更高的几个价格档，人数和价格出现了奇妙的反比，毫无诚意的两个带有实体赠品的150元档一共只有不到1200人选择，还比不上带有全体制作人员签名的250元档，而500元档所附赠的“废土末日生存套装”显然对于大部分都是宅人的RPG玩家来说毫无吸引力，500套的限量只获得了172人次的捐款，不禁让人怀疑其是否会流产。最戏剧的一幕出现在捐款1000元可以成为游戏中的NPC/物品/地名与捐款2000元可以自己设计一件游戏的神器这两个档次，前者有147人选择，而后者只有两个人……从最后的捐款结果来看，inXile显然没有摸准支持者们想要的是什么，且不说那些限量很少但是反而没人选的尴尬档次，就说可以获得正式版游戏的最低的15美元档也让人暗暗担心。要知道现在主流商业游戏的售价一般是49.99美元，大部分游戏都要以这个价格售出至少10万套才能保证基本不亏本。而《废土2》现在等于在销量未卜的情况下就已经直接以15美元的价格预售出了32778套，并且在Kickstarter募捐结束后，继续在官方网站上以20美元就可以获得正式版的价格募捐。考虑到本来会在发售后第一时间购买的死忠玩家很可能全都在发售前就通过捐款获得了正式版，《废土2》会不会在游戏发行后基本没什么销量这个问题自然而然地出现在很多人的脑海里，《废土2》和inXile未来的命运究竟会如何，大概只能耐心地等待时间来给出答案。











3.《废土2》的标题概念原画，在向1代的游戏封面致敬
4.目前我们最熟悉的一张《废土2》的概念原画，图中的几个角色在国外论坛上被爱好者们做成了各种恶搞图
5.《废土2》的第一部演示视频的截图，支持者们表示还算满意
6.《废土2》采用了众包的方式鼓励爱好者们制作3D组件并出售给inXile，是Brian Fargo回归“By gamers, for gamers”的口号，还是因为inXile缺乏足够的3D美工呢？
7.《Double Fine Adventure》仅靠这张标题概念画就狂收320万美元，而这甚至都不是正式的游戏名称，图中的人物也只是Double Fine公司的商标

再来看《废土2》的募捐策略。在《废土2》的募捐过程中，inXile的跟踪更新内容很少，在持续超过35天的捐款过程中，募捐页面只进行了13次更新，其中真正能够让捐款者热血沸腾忘乎所以掏钱的猛料只有一条，就是如果捐款金额超过210万的话Chris Avellone会和黑曜石一起参与制作。在这一目标迅速达成之后inXile表现得就像一个从来没能卖出过一件产品的蹩脚推销员，只写了一篇博文阐述了一下如果获得更多的捐款他们会拿来做些什么，然后根据死忠玩家的呼声列出了3个目标：更大的地图和更多的任务、更多的人物和装备图像资源以及编辑工具。更大是多大？更多是多少？你根本就没说这游戏本来的规模好吧！大部分持币观望的支持者们默默地思考着这两个问题，同时捂紧了钱包。至于编辑工具这种对绝大多数不会对游戏进行二次开发的普通玩家来说聊胜于无的东西更是缺乏吸引力，何况对于热门游戏来说，制作Mod从来难不倒各路技术精湛的狂热粉丝，编辑工具无非是给他们提供一点方便。于是支持者们本来高涨的捐款热情迅速降温，导致捐款金额最后止步于293万，终究没能突破300万大关。

在《废土2》之前，Kickstarter上并非没有筹款金额更高的游戏项目，不过当时排在第一的《Double Fine Adventure》是一款点击类2D冒险游戏，最初的筹款目标也只有40万美元，但最后依靠制作过《猴岛小英雄》《急速天龙》和《冥界狂想曲》的制作人Tim Schafer的明星效应，筹到了原计划8倍的320万美元。《废土2》项目的发起与成功和《Double Fine Adventure》的成功有着直接的关系，且不说被《Double Fine Adventure》吸引到Kickstarter的新用户中绝大部分在之后也捐款给了《废土2》，就连两个项目最低捐款档的15美元的金额都如出一辙。但可能也正是因为《废土2》太急于效仿《Double Fine Adventure》的成功，并没有做出太充分的准备，所以最后的成就反而没有《Double Fine Adventure》那么大。在《废土2》和《Double Fine Adventure》的同期，还有一款名为《Shadowrun Returns》的游戏也在Kickstarter上面发起了募捐，作为桌面RPG中最资深最流行的赛博朋克设定，《暗影狂奔》（Shadowrun）也曾经出版过几款电子游戏，但是品质都很一般，没有一款能让原作爱好者满意，因此销量也都十分惨淡，以至于最后被游戏开发商视为票房毒药。这次《Shadowrun Returns》项目的口号就是回归桌面游戏传统风格，以回合战斗和复杂的剧情冲突为主要开发目标，因此受到了《Shadowrun》爱好者们的热烈支持，最后也获得了超过最初40万美元目标的4倍多的180万美元的总捐款。

在连续出现了几个筹款过百万的大型项目之后，无论是游戏制作人、新闻业界还是玩家支持者们可能都需要喘口气，因此在整个炎热的暑期Kickstarter上面都没有出现大金额的游戏筹款项目，甚至很多人都以为众募游戏的狂热可能到此为止了。但是，让我们把日历直接翻到2012年8月15日，也就是《横扫千星》（Plantary Annihilation）项目在Kickstarter上线的那一天，与《Double Fine Adventure》和《废土2》依靠明星制作人的光环来吸引捐款者不同，也不像《Shadowrun Returns》那样有着桌面RPG玩家多年的怨念，《横扫千星》的制作者们是一群对于RTS游戏半死不活的现状不满，想要复兴当年《横扫千军》与《魔兽争霸》和《命令与征服》分庭抗礼的辉煌的理想主义者。RTS这个游戏类型在现在非常尴尬，暴雪花费巨大人力物力精心打造的《星际争霸Ⅱ》成绩难以令暴雪满意，EA更是已经决定将最新一代的《命令与征服》制作成免费游戏来进行推广，同时《英雄联

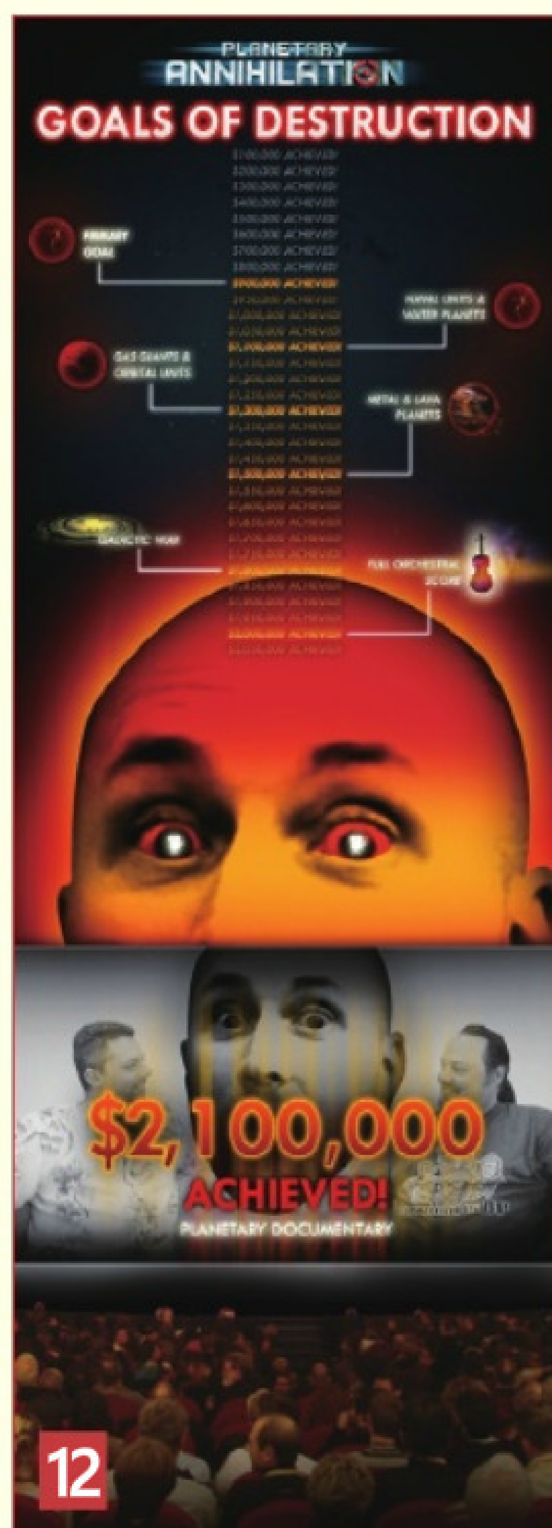
盟》和《Dota 2》等MOBA类游戏却火遍全球，种种现象无一不在说明传统的1v1对抗即时战略游戏已经不再符合当下玩家的口味。此时敢于站出来发起一个传统RTS游戏项目的确需要莫大的勇气。特别是在《横扫千军》的正统续作《最高指挥官》连续两作成绩平平，连系列开创者Chris Taylor都无法拯救RTS没落命运的今天。在这种大背景下，捐款者们的唱衰当然毫不出人意料，《横扫千星》项目在上线后用了5天才达到了最初目标90万美元……的一半——45万美元，但是，华丽的一幕来了，项目发起者Uber Entertainment在22号公布了一系列的远景目标：捐款达到110万，游戏中就会有海军单位和海洋行星；捐款达到130万，就会加入气态行星和卫星系统；达到150万，就加入熔岩行星和全金属行星……一个又一个的华丽目标让玩家们……继续保持冷静……捐款数字的上涨依然缓慢。但是这些远期目标就如同慢性毒品，本来应该会慢慢冷却的捐款速度却一直保持着稳定的增长，终于在一个月内达到了两倍于原始目标的223万美元。《横扫千星》不冷不热的成功让很多唱衰众募筹款方式的人有了相当的信心，认为通过众募方式对游戏项目进行筹款不是什么万能灵药，只是一些商业化失败的小众游戏的绝路狂欢，难以取得太大作为，无法对游戏产业做出更大的改变。但是如果反过来想一想，《横扫千星》在既没有明星光环也没有热门概念的情况下，仅靠死忠爱好者的支持和高明的宣传手段就取得了这样的成绩，或许证明了众募其实是一颗生命力顽强的野草。

接下来是狂热的9月，Chris Avellone、Tim Cain、Josh Sawyer和黑曜石总结了他们的好基友Brian Fargo和inXile的经验和教训，携着号称“异域镇魂曲”精神续作的《项目永恒》（Project Eternity）来到了Kickstarter。对“异域镇魂曲”的分析文章汗牛充栋无需赘述，但是这么多年来却再也没能出现过第二个如同“异域”一般将故事讲到如此高度的RPG，甚至连同类型的“博德之门”那样的第三人称小队战术RPG数量都寥寥无几，不禁令人深感遗憾。《项目永恒》的出现给了以剧情为核心的传统RPG这个行将消散的幽灵一个借尸还魂的机会。这次复活能够成功么？Kickstarter迅速给出了答案：只用了不到24小时，最初公布的目标110万美元即告达成，远超之前的任何一个项目的捐款速度。借着RPG爱好者们这股积蓄已久的热情，黑曜石很快就公布了一系列庞大的远景目标：总金额达到140万美元，加入新种族新职业新队友！160万美元，开发Mac版和更长的故事线！200万美元，玩家可以拥有房屋！300万，房屋可以升级成要塞！随着一个又一个目标的公布，支持者们几乎都把钱包翻了个底儿朝天。本来在300万就已经略显乏力的金额上涨速度更是在黑曜石公布了第二座大型城市的刺激下冲上了350万！但350万之后黑曜石只给出了增加开发档案一类的鸡肋承诺，因此最后的募捐总金额止步于398万美元，没能突破400万大关也就不足为奇了。《项目永恒》的成功一时间让Kickstarter再次吸引了所有人的眼球。《项目永恒》成功的最主要的原因其实与《废土2》十分相似，首先是超豪华的明星制作阵容和黑曜石较好的口碑，无论是Chris Avellone的剧情故事，还是Tim Cain的程序编写，抑或是Josh Sawyer的游戏系统设计，都从未令玩家失望，而续作专业户黑曜石出品的游戏中也只有《地牢围攻Ⅲ》未能尽如人意，《星球大战——旧共和国武士Ⅱ》《无冬之夜2》和《辐射——新维加斯》都是有口皆碑，相比之下之前《废土2》捐款时Brian Fargo略显势单力薄不说，inXile能拿的出手也就只有《冰城传奇》重制版和《恶魔熔炉》两款在评价上勉强过得去的游戏，难怪要扯上黑曜石的虎皮做大旗。其次就是题材的选择，虽然怀念第三人称的“废土”和“辐射”的遗老遗少们数量不少，但是第一人称的《辐射3》和《新维加斯》靠着精良的制作也满足

8.《Shadowrun Returns》精细的原画显示了扎实的美工，从公布的演示视频看战斗系统非常类似《铁血联盟》
9.《Shadowrun Returns》的3D人物模型，素质颇高
10.最暴力的赛车游戏《CarmaGeddon》在沉寂了十多年之后也借着Kickstarter的东风卷土重来了
11.既然要《横扫千星》，那么每颗星球显然都不可能太大
12.《横扫千星》的远景目标阶段图，虽然内容不多，但是充满诚意





















13.《项目永恒》根据微博支持者人数解锁的无尽迷宫的概念图，最终解锁到了13层

14.《项目永恒》放出的第一张游戏画面，曾经令支持者展开了热烈讨论

15.《项目永恒》的比较挑战亚洲玩家审美观的人设图

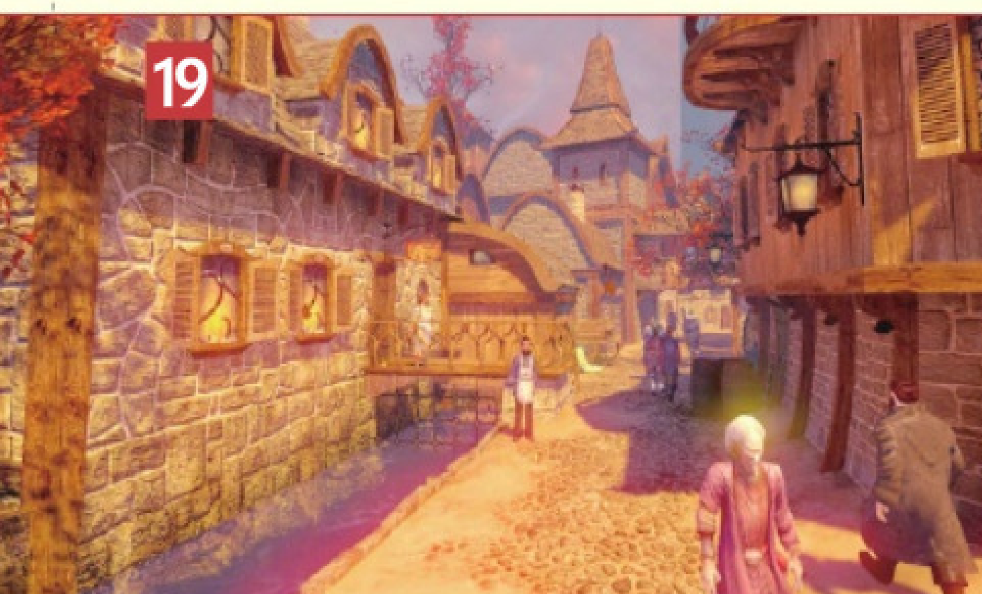
16.在《项目永恒》前，其他项目只是把Project作为修饰性前缀，《项目永恒》直接把这个词放到游戏标题里，但这可能也不是最终标题

17.《项目永恒》远景目标阶段示意图，内容划分细致

了绝大部分后启示录游戏爱好者的心愿。不过对于怀念《异域镇魂曲》《博德之门》和《冰风谷》的玩家来说就没那么幸运了，目前的RPG中以奇幻为题材、以剧情为核心、以小队为作战方式的大概只能找出《龙世纪》一款（如果不考虑Spiderweb公司那些画面略显简陋的独立游戏的话），《龙世纪》隐约体现出来的《博德之门》的影子本来让所有奇幻RPG爱好者们看到了一丝曙光，但是被戏称为“龙世纪无双”的2代彻底把这线曙光给掐灭了，之后BioWare的一系列变故以及黑曜石的下一个外包项目竟然是《南方公园》更是让传统奇幻RPG的期待者们欲哭无泪。《项目永恒》的出现填补了现阶段游戏制作中传统奇幻RPG题材的缺失，从人无我有这个最简单的营销策略上来说也是一张好牌。《项目永恒》不仅在明星光环和题材选择上与《废土2》相比显得青出于蓝，在宣传策略上更是给更多后来者们上了生动的一课。在一个月的募捐时间内，黑曜石更新了25篇博客，每天都会和支持者们进行各种问答互动，精心规划之后阶段性放出的远景目标也极具煽动力，尽一切努力榨干了捐款者们所能释放出的热情。同时在捐款金额上面《项目永恒》也总结了之前诸多项目的经验，比如将最低捐款档的金额提高到了20美元，而且限量25000名，与其他项目薄利多销的思路刚好相反，这样的销售策略也导致了捐款者们忽略了金额的高低只怕自己抢不到便宜。

在《项目永恒》的狂热刚刚过去不到两天，Kickstarter又迎来了一个新的大型游戏项目。《银河飞将》和《自由枪骑兵》的创作者Chris Roberts回归游戏业，打着复兴星际探险沙箱、推动PC游戏画面进步的一系列大旗，带来了野心之作《星际公民》（Star Citizen）。《星际公民》和之前的几个大型游戏项目的筹款有较大区别，首先在目标金额上明显较少，只有50万美元，最终筹集到的钱看上去也不多，只有210万，支持人数也只有约3.4万人，甚至比不上冷门RTS项目《横扫千星》4万多人和近223万的成绩。如果仅从这些数字来看，《星际公民》作为一款使用CryENGINE 3引擎开发的大型3D游戏靠这么一点资金来运作近乎儿戏。其实这就是《星际公民》和其他游戏项目的第二个不同，它是有备而来的。早在来Kickstarter之前，Chris Roberts就已经靠着大量的游戏文案、美术设定和3D演示说服了一系列投资者拿到了超过1000万美元的投资。因此《星际公民》不是一穷二白来到Kickstarter请求人们雪中送炭的，而是来让更多的爱好者能够参与和了解这个游戏的制作以达到锦上添花的目的。还有就是，《星际公民》在捐款档次上给出了更明显的回报。《星际公民》中有大量不同等级的飞船供玩家在游戏过程中升级换代，如果你想在游戏初期就尽快开上海盗船横行霸道欺负新人，或者直接依靠大型运输舰倒买倒卖发家致富，只要在捐款时选择相应的档次就可以在游戏发行后直接获得相应船只，同时还赠送大量游戏中的货币。这种明显偏向Pay to Win玩家的无节操行为却并没有受到玩家们的一致声讨，反而令支持者们十分买账，纷纷大掏腰包。因为Chris Roberts承诺，所有通过捐款获得的船只都是可以通过正常游戏渠道获得的，捐款更多的支持者只不过比别人稍早一些获得这些船只。同时游戏中也有严格的新手保护机制，绝不会令这些强力船只破坏早期的游戏平衡。最后就是对《星际公民》为何在Kickstarter上面筹到的金额看上去不高的解答，因为《星际公民》的筹款主战场在自己的官方网站，靠的是PayPal！

说到这里有必要给读者简要介绍一下Kickstarter的运营方式。Kickstarter在项目审核和网站运营上是要投入大量人力物力财力的，但是向Kickstarter申报项目和接受审核是不




18.《星际公民》的飞船设定图，这大概是目前唯一允许玩家进行舰内行走甚至接舷战夺船的太空模拟飞行游戏
19.《梦陨篇章——最长的旅程》继承了系列一贯的高素质画面
20.《苦难——遗器之潮》的人物设定原画，本作的背景设定和龙与地下城或异度风景完全无关，不过这张图真的很容易让人想起The Dustmen
21.《苦难——遗器之潮》25美元档和5000美元档可以获得的回报的对比，右边的内容丰富得让人眼花缭乱，但只成功地忽悠到了3个人——永远别低估玩家的智商
22.《苦难——遗器之潮》放出的第一张场景原画，不久之后还放出了此场景的动态视频，说明在发起募捐之前已经制作了一段时间

收取任何费用的，Kickstarter又不是公益网站，它如何盈利呢？很简单，那就是如果一个项目在Kickstarter上筹款成功，那么Kickstarter要在最后筹得的资金中抽取5%作为手续费。虽然可以理解网站运营和发展的难处，但是这么高的抽成比例还是令很多项目发起者和支持者们肉疼，更别提还要被Kickstarter唯一的捐款渠道亚马逊再额外抽取3%到5%不等的支付手续费。不过鉴于Kickstarter的巨大影响力和公信力，想要令项目获得较大的名声和支持，似乎又没有更好的选择。《星际公民》打破了这一潜规则，首先《星际公民》在发起Kickstarter项目之前就建立了自己的官方网站；其次，在网站上为注册用户提供了数十种可选的数码和实体版附加产品进行预售，数码产品包括各种飞船、涂装、电子文档、地图和小说，实体产品包括纸质手册、地图、原声CD、T恤和U盘，玩家可以从中任意选择搭配，非常自由，比很多商业游戏发售的质量参差不齐、赠品大都鸡肋的所谓豪华限量终极无敌典藏版要厚道得多。而且玩家如果在Kickstarter捐款项目结束之前在网站注册并捐款35美元的话，之后仍然可以以优惠价格按照自己的选择任意附加产品。这么有诚意的预售方式自然令支持者们纷纷选择了直接在网站注册使用PayPal捐款，而不是在Kickstarter上面选择难以令自己完全满意的固定搭配，超过《项目永恒》20美元档差不多一倍的足以称得上“高昂”的最低捐款金额完全被无视了，群众们的热情甚至一度导致官方网站因流量过大而被关闭。在这种情况下，《星际公民》仍然能够在Kickstarter上面获得超过200万元的捐款，真的值得Kickstarter为自己良好的口碑感到骄傲。最终《星际公民》依靠Kickstarter和自己网站的双重募捐渠道获得了总计超过700万美元的捐款金额，直接打破了刚刚被《项目永恒》创造的纪录。

其实在《星际公民》之前，其他游戏项目也开启过PayPal捐款，但大多是在Kickstarter项目建立之后很久才在很多非美国籍的没有亚马逊帐号的支持者们的强烈要求下开启的，对此并不重视。即便如此，通过PayPal直接捐款也曾让《项目永恒》的总捐款金额达到了430万美元。同时其他游戏也很难像《星际公民》这样进行如此规模的多层次多角度的预售，而且《星际公民》靠初期投资制作的大量原画和视频对支持者们信心的刺激也是很多白手起家的项目所无法效仿的，可以说并非Kickstarter成就了《星际公民》，而仅仅是《星际公民》想借Kickstarter的光环替自己造势而已。从这些角度来看，《星际公民》这种依靠雄厚实力取得的巨大成功可能很难被复制。

《星际公民》之后，即将迎来传说中玛雅人预言的世界末日，大家都忙着准备各种生存物资以便末日求存……好吧，实际上是圣诞和新年将至，大家都忙着收拾手头的工作准备度过温馨假期，Kickstarter上面一时冷清了不少。不过等大家安安稳稳度过了12月发现什么事情都没发生，就又有人把目光转回了Kickstarter。2013年2月，一个名不见经传的新公司Red Thread Games打响了新年第一枪，虽然这个公司的名字谁都没见过，但是大家一看到项目的名称：《梦陨篇章——最长的旅程》（Dream Fall: The Longest Journey）就立刻什么都明白了。没错，这就是曾经制作过《梦陨》《最长的旅程》和《神秘世界》的Funcom公司变相重生了。Funcom在打磨了多年的网游大作《神秘世界》运营失败后解雇了主要制作人Ragnar Tornquist。不久之后Ragnar Tornquist就拉上了一票共事多年的老战友成立了Red Thread Games。准备回归曾经驾轻就熟的冒险游戏制作的老路上去，在快节奏游戏充斥市场的今天他们会成功么？支持者们给出了答案，《梦陨篇章——最长的旅程》最终获得了153万的捐款，超过原定目标85万差不多一倍。这个项目的成功应该主要

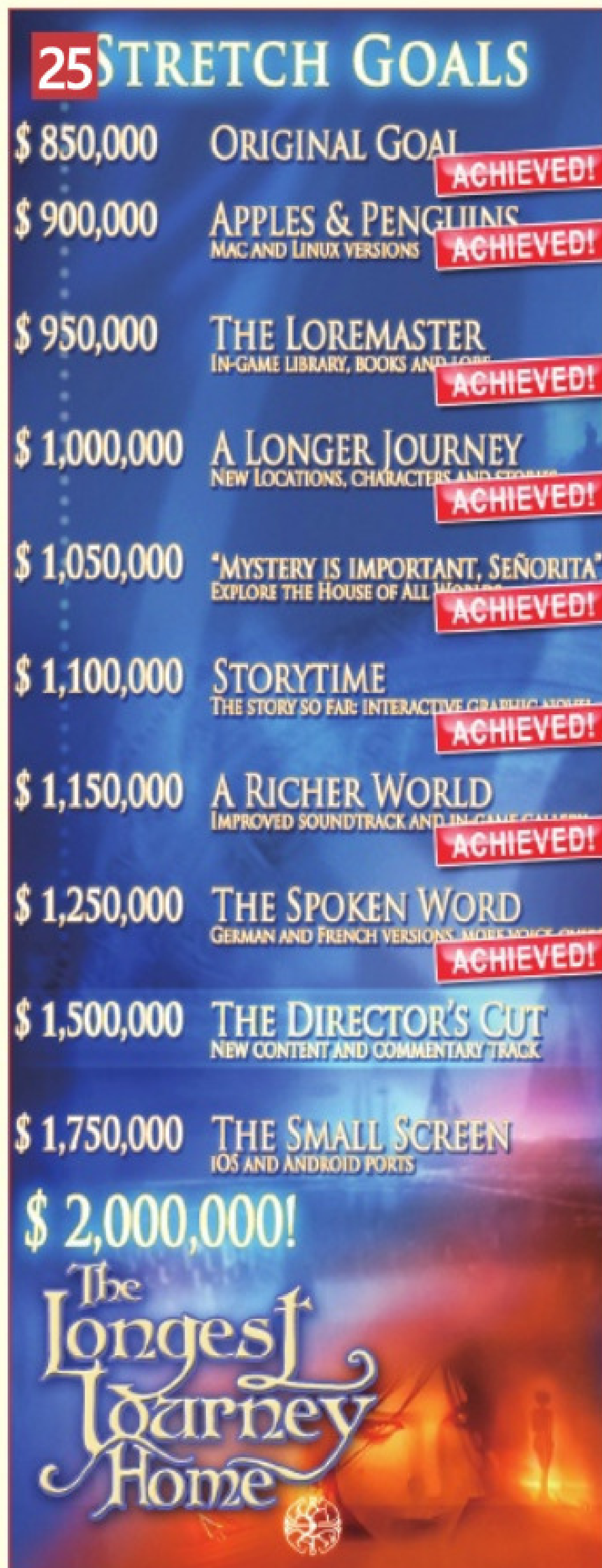
归功于前两作《梦陨》和《最长的旅程》良好的口碑，或许Funcom当初转型制作网游的时候没想到被他们抛弃的冒险游戏爱好者们会有这么高的热情吧。

《梦陨篇章——最长的旅程》不大不小的成功只是2013年的一个开胃菜。从去年《废土2》成功开始，inXile就不断通过各种小动作暗示他们正在开发一个新项目，3月6日，神秘的面纱终于揭开，《苦难——遗器之潮》（Torment: Tide of Numenera）项目正式上线。大部分人知道这个消息的时候，第一反应不是欣喜或者激动，而是迷惑甚至怀疑，为什么？因为此时距离inXile上一个募捐项目《废土2》募捐成功过去了还不到一年，而《废土2》至今连个可进行游戏的测试版都还没有放出。之前黑曜石的《项目永恒》已经号称是《异域镇魂曲》的精神继承者，那么这个从名字上一看就与《异域镇魂曲》剪不断理还乱的《苦难——遗器之潮》又是什么身份？inXile很快给出了答案，他们找到了多位曾经参与“异域”制作的制作者，决心以最豪华的阵容重现当年“异域”在游戏艺术领域达到的辉煌。《苦难——遗器之潮》的制作阵容包括异度风景这个设定的主创中最有名的Monte Cook和Colin McComb，当年“异域”的编曲Mark Morgan、美术Aaron Meyers和脚本Adam Heine，不仅如此，inXile还宣布如果捐款达到一定数额，知名战锤小说作家Nathan Long、《无冬之夜2——背叛者的面具》的制作人George Ziets、《吸血鬼——血脉》的制作人Brian Mitsoda、美国当红奇幻写手Patrick Rothfuss（他的“弑君者”系列小说刚刚发售了第一卷的中文版）和百搭王牌Chris Avellone都将加入创作队伍！可以说如果这个目标能够达成的话，绝对会是游戏制作史上最豪华的剧情创作阵容（当然他们能不能合作创作出最强的剧情就是另一个话题了）。同时inXile还充分吸取了之前各个募捐成功的游戏项目的经验，在捐款档次划分、远景目标规划、宣传密度和手法上都表现得比《废土2》募捐时期更加成熟。20美元即可获得正式版游戏的名额有1.5万个，价格便宜量又足，即使没抢到也没关系，只多5块钱的25美元档是不限量的，而超过一万人选择的可以同时获得《苦难》和《废土2》的45美元档证明了打包销售的巨大市场潜力，要知道这个价格其实比手快者能抢到的分别购买两款游戏的最低价格加起来还要高10美元。而学习《星际公民》，允许捐款者根据需要选择各种不同的附加物品进行增值付费的捐款方式也获得了支持者的认可。玩家原本对inXile有无能力同时开工两个项目持怀疑态度，但inXile最终用他们描绘的美好前景炫花了怀疑者的眼睛，让他们毫不迟疑地把钱掏了出来。《苦难——遗器之潮》最终获得了74405名支持者捐赠的418万美元的捐款，超过了《项目永恒》的398万，暂居游戏类项目的第一名，如果再算上inXile通过PayPal获得的捐款，总金额将超过430万。《苦难——遗器之潮》从前期的备受质疑到最后的大获成功说明了玩家可能是这个世界上最愿意相信梦想的非理性生物，这种放到任何一个其他生产领域都会被看衰的零信用双线开工也只有在游戏业里能创造这样的信任奇迹吧。

除了上述游戏软件项目之外，Kickstarter上面也有一系列与游戏相关的硬件项目引人注目，其中最有名的就是基于Android系统的游戏主机OUYA，这个项目获得的高达近860万美元的捐款至今令其他游戏类项目难以望其项背。关于OUYA的分析涉及到Android生态系统、在线销售平台争霸、客厅







23.《苦难——遗器之潮》的所有远景目标，那些人头都是被inXile绑上贼船的知名写手、作家和制作人，不过这一次玩家没有对高达450万元的自建城堡买账
24.《星际公民》的远景目标图，图中的600万并非终点
25.《梦陨篇章——最长的旅程》的远景目标筹钱规划，最后止步于150万美元，这很大程度上表明“梦陨”系列的爱好者们对在手机和平板电脑上玩到这款游戏不感兴趣

机顶盒争夺战等等一系列与单纯的游戏制作关系较远的问题，本文就不进行更多的分析了，不过在此还是介绍一下另一个更加冷门的硬件项目——浸入式3D立体眼镜项目Oculus Rift。

虽然第一波电影和游戏的3D立体化大潮由于SONY和NVIDIA等厂商并不完美的技术实现显得有些折戟沉沙，但虚拟更真实的立体技术，让真实和虚拟相混合的增强实境技术，以及让体验更真实的浸入式技术所蕴含的商机前景是毋庸置疑的。目前各大硬件厂商出于投资和回报的考量，暂停了对下一代虚拟技术产品的大规模研制生产，因此就有一群极客根据自己的需求开发心目中的3D设备，而Oculus Rift就是其中的佼佼者。Oculus Rift使用了一系列市场上所能买到的最高级的电子和光学配件组装设计而成，目前可以在输出立体画面的同时通过重力感应系统根据使用者头部的转动来进行实时的画面追踪。由于Oculus Rift的技术效果非常成熟，因此一公布就获得了追捧，获得了E3 2012的最佳游戏硬件提名，《毁灭战士》之父卡马克体验过后决定开发专门用于演示Oculus Rift效果的《毁灭战士3》，Epic也表示要在虚幻引擎中加入对Oculus Rift的支持。Oculus Rift在Kickstarter上线之后获得了243万美元的捐赠，位列所有技术类项目的第二位。就连Chris Roberts在体验过之后都表示一定会在《星际公民》中加入对Oculus Rift的支持。

❸ 哪里有光明，哪里就有黑暗

或许上面一系列项目的耀眼成绩会令人觉得Kickstarter简直就是游戏开发者梦寐以求的天堂，但是痛苦、失落、悲伤和怀疑从来都是和幸福如影随形的。在众多大型项目取得令人瞩目的成功的同时，也有众多声音和光芒被掩盖的小型项目在角落里化成灰烬，它们中有的是因为卖相不好，仅以几十美元之差功败垂成，有的是因为题材过于冷门，应者寥寥。

在众多不甚成功的项目中，有几款值得我们投去关注的目光。其中之一是在《星际公民》之后，2012年最后一款高金额的大型游戏项目《Pathfinder Online》。Pathfinder是目前最流行的桌面纸笔RPG设定，打个不恰当的比方，它在纸笔RPG中的地位类似于网游中的《魔兽世界》或者FPS中的《使命召唤》。这么一款名声在外的游戏诞生了5年却至今没有一款相关的电脑游戏的确有点说不过去，因此在2011年Pathfinder的出版商Paizo从当时在CCP制作《星战前夜》和《黑暗世界》的制作组中挖来了一批人才成立了一个子公司Goblinworks，开始制作《Pathfinder Online》。游戏目前宣布的远景规划是很吸引人的——全动态世界构建、全球唯一服务器、人物没有等级概念可以自由发展，以及保证连接质量和玩家素质的游戏准入方式。但是大家都知道，制作一个大型的MMORPG是所有游戏项目中最烧钱的，虽然Pathfinder的TRPG业务算得上是不错的摇钱树，但毕竟TRPG产业日渐凋零，表面看上去光鲜也只不过是瘦死的骆驼比马大而已，Paizo的付费订阅用户只有区区十几万而已。想要拿出巨额资金来完成一个次世代的MMORPG的制作可能性无限接近于零。于是制作公司很快就打上了众募的主意。2012年5月9日，Goblinworks在Kickstarter上面发起了第一次募捐，目标是可怜的5万美元，这笔捐款会用于制作一个《Pathfinder Online》的技术演示Demo，用于寻找和说服投资人给游戏进行投资。这次募捐很成功，最后捐款总金额达到了原计划6倍的30万美元。或许正是这次的成功让Goblinworks觉得Fans们的热情大为可用，于是在11月27日发起了《Pathfinder Online》正式版的募捐项目，目标定位为90万美元，期限长达49天。在最初的15天中，《Pathfinder Online》总共只获得了2400多名支持者的总共不到30万美元的捐款，与那些在一两天之内就突破最初目标的项目相比凄惨得简直让人不忍直视，选择了可以获得正式版游戏的35美元档的捐款者只有397人，只有选择了可以参加Alpha测试的100美元档的捐款者的人数——1414人的三分之一不到。从这个数据来看，TRPG和MMORPG的玩家交集实在是少得可怜。另一方面，《Pathfinder Online》的宣传策略简直可以作为众募游戏项目的反面教材。博文更新寥寥，远期目标（更多的地下城、跑团用的模型等）毫无吸引力，与游戏本身可以说毫无瓜葛，放出的演示视频中人物造型呆板、动作机械僵硬、场景灰暗单调，简直就是在大声告诉玩家千万不要捐钱给我。相比之下，之前几个大获成功的项目只放出一些初期设定美术作品的做法反而更能吸引支持者掏钱。参考之前唯一获得较大成



26.《Pathfinder Online》距离募捐截止还有17小时的时候，金额距成功目标尚差13%，也就是说在这最后的17个小时中他们获得了超过20万美元的捐款，而他们最初一周的捐款金额都没达到这个数字



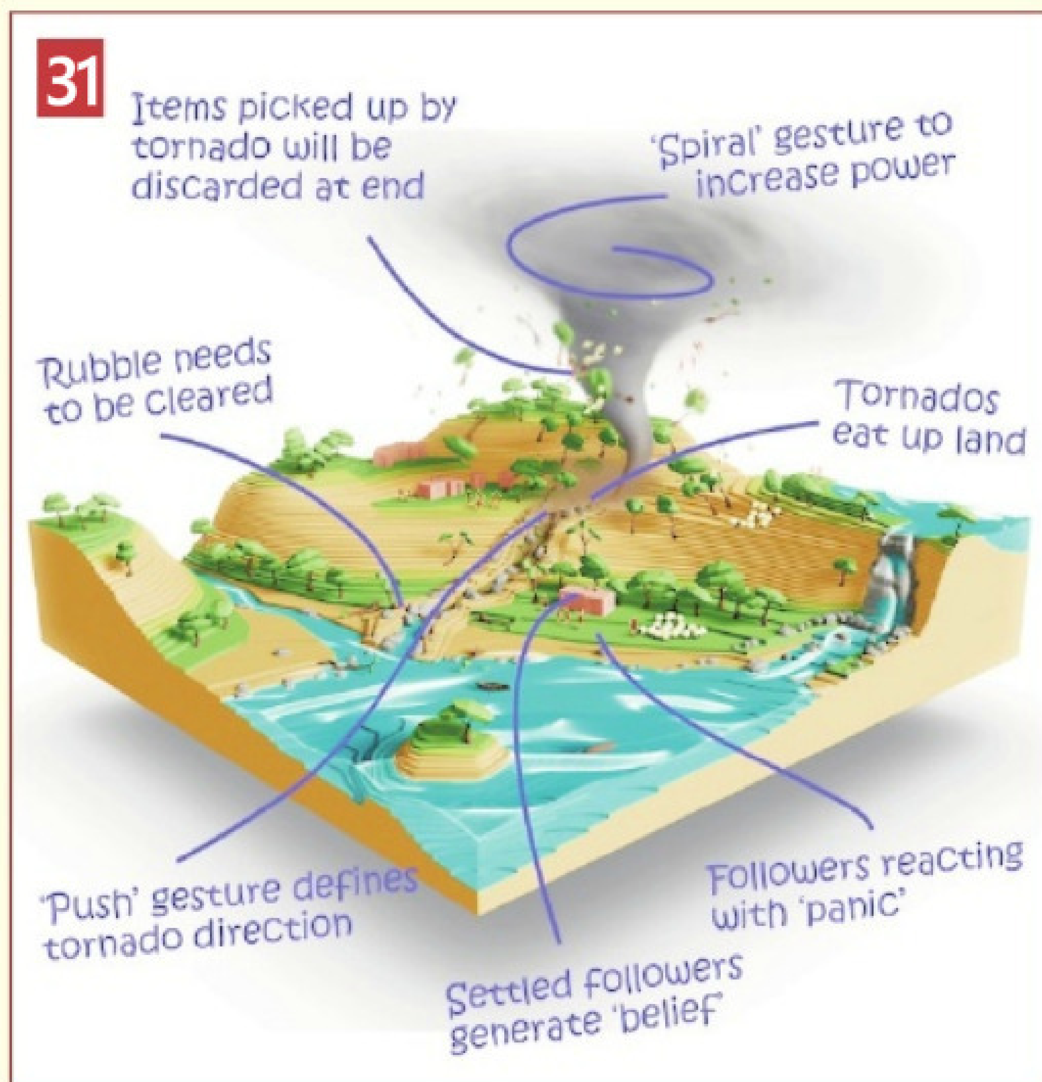
27.《Pathfinder Online》的画面让人信心全无，把设定书中的原画毁得很彻底







28.《Shadowrun Online》的概念原画，科魔混合的Cyberpunk风格
29.兽人黑客这种异想天开的种族职业搭配你只能在《Shadowrun》里面才能见到
30.《GODUS》放出的概念原画，虽然鲜艳的配色和卡通的画风看上去感觉不错，但难免会给人一种只是小品级游戏的感觉
31.《GODUS》的游戏概念说明图，可以控制各种自然现象



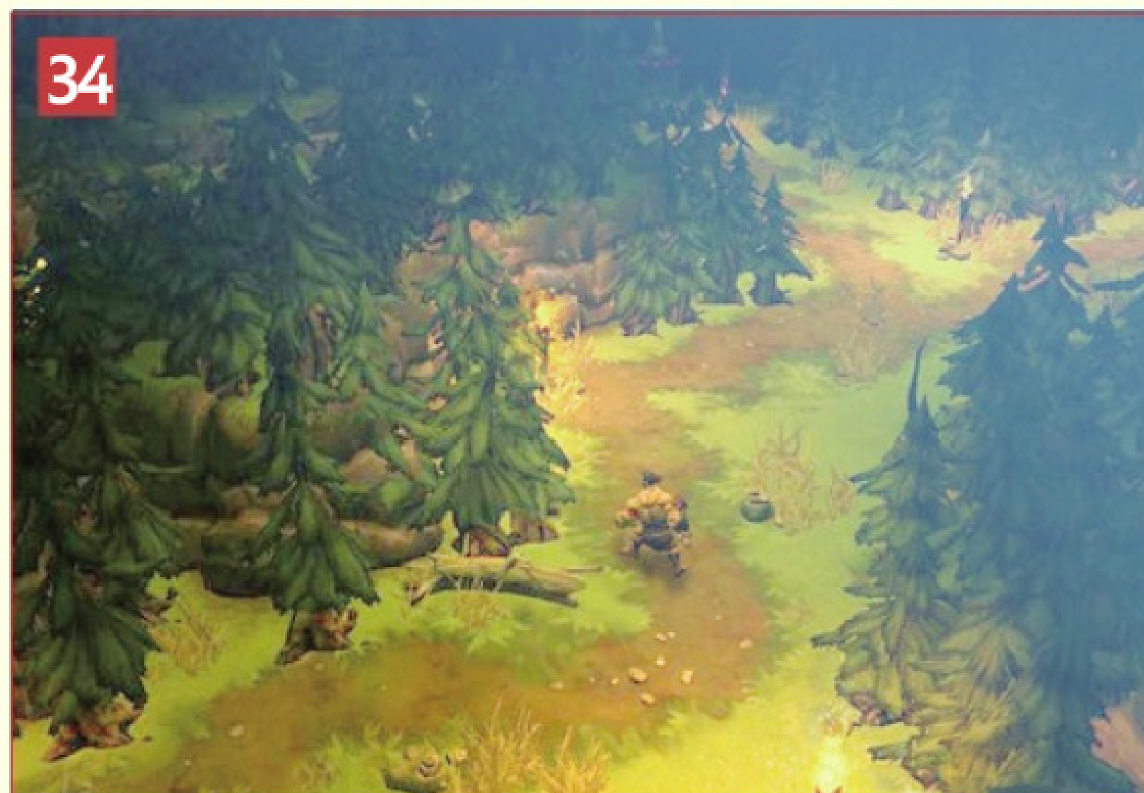
功的MMORPG项目《Shadowrun Online》（并非前面提到的《Shadowrun Returns》）也只不过获得了不到60万美元捐款的情况来看，MMORPG这种存在着市场风险和品质危机的双重高危项目可能真的不适合Kickstarter。《Pathfinder Online》在Kickstarter上面挣扎了49天之后终于取得了难看的成功，最终筹集到了109万美元，只超出原计划目标9%……而且值得注意的是，在整个筹款的后半程，Paizo公司用尽了浑身解数四处为《Pathfinder Online》呐喊，笔者订阅的Paizo新闻正常情况下每个月只会给订阅者发送两三封新产品的通告，但是在12月到1月初这段时间内，Paizo差不多每3天就要发一封信给订阅者，几乎每封信标题都不离《Pathfinder Online》，可见急到了什么地步，简直就是跪在地上求玩家们捐钱。尽管如此，在《Pathfinder Online》募捐截止的最后一天，筹款金额依然没能达到原定目标。所以最后《Pathfinder Online》项目能够募捐成功实在是大大出乎人们的预料。或许是Paizo公司为了面子自己掏了不少钱把这个坑填上了也未可知，把《Pathfinder Online》这次募捐看成是部分自掏腰包的一次宣传造势大概能让Paizo和Goblinworks心里面平衡一点吧。

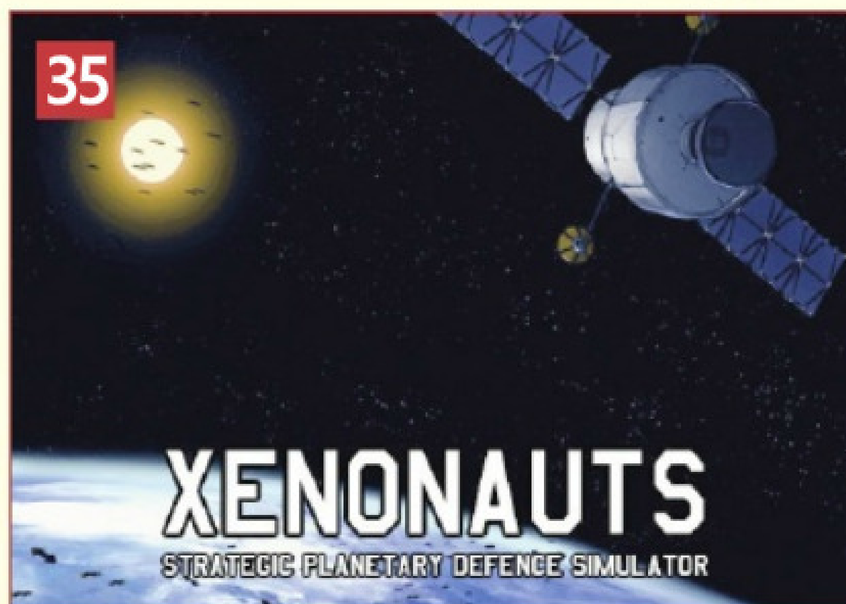
另一个类似的项目是《GODUS》，这个项目本身非常具有明星气质，是由创作了《上帝也疯狂》《地下城守护者》《黑与白》和《寓言》等一系列金字招牌的前牛蛙和狮头公司的大佬Peter Molyneux领衔创作的上帝视角战略游戏《上帝也疯狂》的精神继承者。在最初的20天，《GODUS》只获得了不到25万英镑的捐款，捐款人数倒是并不算少，高达8700多人，5000个能够获得正式版的15英镑档名额也很快被抢购一空。但此时距离募捐截止只剩下的10天的时间，而距离目标却还差20万英镑。为什么《GODUS》的筹款之路不甚顺利？因为作为一款准备登陆平板和手机的小品级游戏，一系列看上去豪华无比但却高达数百甚至上千英镑的高额捐款档位令支持者蛋疼无比，就差写上明抢两个字了，结果自然是乏人问津，而同样能获得正式版游戏，却分了回报完全相同的5000个15英镑的名额和4500个20英镑的名额两个档次，实在是有点侮辱支持者的智商，后者凭什么限量而且名额还更少啊？同时，在品质卓越、销量可观的《From Dust》余热未消时就发布卡通风格的卖相略显单薄的同类作品，也实在称得上是生不逢时。不过最终《GODUS》还是募捐成功，筹到了原计划117%的52.6万英镑，获得了1.7万名支持者的捧场，这样的成绩还算过得去。平心而论，如果《GODUS》的目标金额定得再低一点，捐款档次设计得再合理一点，不要学习《项目永恒》搞低价限量（人家还有不限量的25美元档，你怎么不学啊……），或许可以取得更加理直气壮和更高金额的成功。

在众多失败的项目中，或许没有哪个项目比Chris Taylor的《Wildman》结局更悲惨，同时也获得了更多关注的目光。作为前文提到过的《横扫千军》《地牢围攻》和《最高指挥官》等知名大作的缔造者，Chris Taylor近年来混得十分不如意，亲手建立的公司Gas Powered Games制作的游戏虽然大部分质量尚可，但是就是不被市场认可，《地牢围攻Ⅲ》和《最高指挥官2》惨败之后，替微软代工的《帝国时代在线》也被放弃，因此Chris Taylor不得不在2013年1月到Kickstarter上为正在制作的游戏《Wildman》寻求捐款。与其他项目的制作人在宣传视频中积极乐观地向玩家们宣传游戏的美好前景不同，在《Wildman》项目上线的第四天发表的第三次更新博文中，人们看到的是一段Chris Taylor独白的视频，在视频中Chris Taylor几乎可以称得上语无伦次，他声泪俱下地哭诉，由于缺乏资金，Gas Powered Games即将难以为继，《Wildman》的制作也很可能中途取消，他希望支持













32.《Wildman》野性十足的宣传图，玩家将要扮演野蛮人战斗开拓

33.《Wildman》的募捐页面，红色的取消提示非常刺眼。想让玩家掏钱，Chris Taylor的“战略战术”不太对路，他最后更新了一个视频说明取消的原因，表情真诚而沉痛

34.号称要结合RTS、RPG和MOBA多种玩法的《Wildman》的野心虽然很大，但是画面看上去只能说中规中矩

35.《Xenonauts》如果能按期在2013年正式发售的话，将是众募游戏能否成功这个话题的正反双方关注的焦点之一

36.《Xenonauts》过于干净的画面给人一种奇怪的感觉

37.《Xenonauts》备受爱好者吐槽的廉价的爆炸效果

者们能够用手中的钞票帮他来决定是否还要坚持下去。或许这个悲惨无比的开始就暗示了这个项目的悲惨结局。2013年2月11日，距离《Wildman》项目截止只剩4天，但是募捐金额还没到目标金额110万美元的一半，最终Chris Taylor关闭了这个募捐项目（目前关于这个项目的任何信息在Kickstarter上面都搜索不到了，只能通过网址直接访问），而Gas Powered Games也开始了与潜在收购方的接触。如果不以成败论英雄的话，《Wildman》的卖相在目前登陆Kickstarter的游戏项目中算得上是很不错的，大量的原画和演示视频都充分说明了这是一个前期工作做得很好、有一定完成度的作品。但《Wildman》的失败从另一个角度说明了众募游戏不可预测的赌博性质，赌的是制作人对自己项目的信心和自己的名声在玩家当中的号召力哪个更高。这一次，Chris Taylor赌输了。

任何事物都会有支持者和反对者，Kickstarter发起的众募游戏风暴自然也不例外。支持者们用手中的钞票做了正方发言，反对者们没有其他办法，只好写文章来唱衰Kickstarter。目前对Kickstarter的质疑声音有以下几种：一是质疑Kickstarter没有成功先例。截至目前，通过Kickstarter募捐并且完成了游戏正式版制作还获得了好评的游戏就只有两款，一款是依靠创意题材取胜的独特的搭建个性化飞船进行宇宙探险的Roguelike类游戏的《超越光速》，一款是通过最新的图像技术重制的老派横版平台动作游戏《吉娜姐妹——扭曲梦境》（更早的《克苏鲁拯救世界》在游戏规模和募捐金额上实在是过于单薄，这里就不作为例子了），后者虽然口碑尚好，但是销量堪忧。这两款游戏在发起募捐之前都已经制作了很长时间，都是在募捐之前就发布过质量颇高的试玩版的由小团队制作的独立游戏，其他一些在2013年内发售的游戏，如4月底的《StarDrive》等也大都是如此。而捐款上百万的大型游戏项目中，目前没有一款完成制作，能让玩家进行初步体验的试玩版都完全欠奉。募捐金额最高的几个项目更是在发起募捐之前只有一些初期概念，差不多可以称得上是白手起家，风险很大，令人堪忧。

二是反对者们还质疑，依靠众募获得资金的金额合理性没有经过严谨的分析，是否会出现制作到一半资金用光难以为继的情况？在这一点上有很多支持者们进行了一些简单的分析，按照6万美元的平均年薪、30人的团队规模来计算，100万美元大概可供一个团队维持8个月的运作。因此目前各大项目筹集到的几百万美元的资金粗略估计是足以支持两年左右的游戏制作周期的，毕竟《战地3》这种用了上百人的团队、制作了3年的巨作在纯粹的人工成本上也只用了2000多万美元。但游戏制作并非只要有一个稳定的团队就够了，很多不可控的额外成本会在游戏制作过程中不断冒出来，就算去掉场地租用、硬件购置、引擎授权这些大部分项目已经搞定的早期投入，音效音乐、人物语音、CG动画、测试除错等一系列通常要通过外包来完成的工作也都是游戏制作过程中烧钱的无底洞，更不要说对游戏品质提升巨大的动作捕捉和永无止境的美工需求。

三是缺乏监管。本文前面曾经提到，通过Kickstarter募捐获得的款项，几乎可以说是“无责任”地落到项目发起人的口袋中，这意味着游戏品质是没有任何保证的，如果游戏最后做出来不能令玩家满意，充满缺陷，完成度很低，或者就是个半成品，甚至中途出现变故根本没能做完制作组就解散了，那么捐款人是得不到任何补偿的。虽然Kickstarter

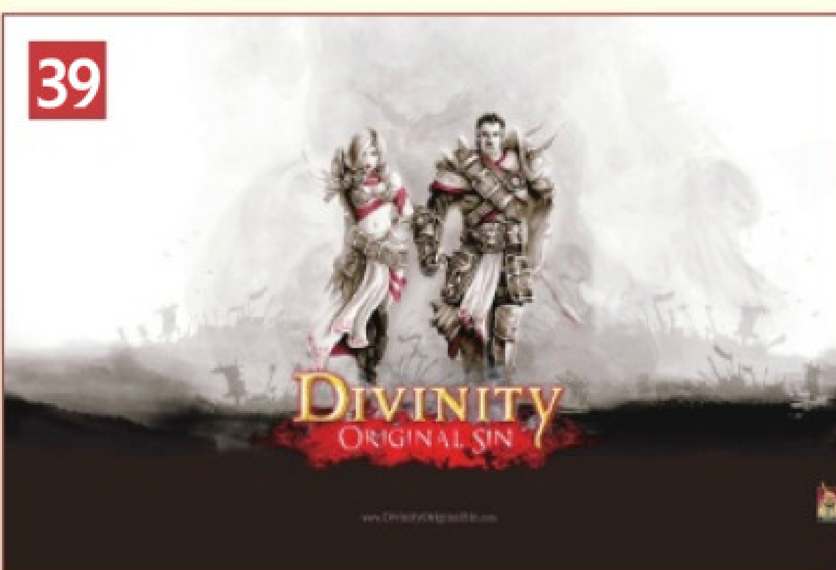
栏目编辑/Say/say@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪

号称如果项目没有达到原定目标，那么募捐者有责任将获得的捐款退还，但是Kickstarter从未监督和参与过退款过程（Kickstarter的主要工作都放在前期审核和网站建设上），现阶段完全要靠募捐者自己的良心和责任心来进行操作。具体到游戏项目上，这种退还捐款的可能性就更低了，因为制作者完全可以把尚未制作完成的游戏当作成品甩给捐款者们，然后一走了之。

俗话说飞得越高，摔得越惨，随着一个个高额募捐项目获得成功，期待这些大型项目失败的人也越来越多，很多人都在预言众募游戏的危机即将到来，并且将众多募捐失败的项目看作是退烧的开始。但退烧并不是一个合适的表述，因为群众的眼睛一直是雪亮的，特别是需要掏钱的时候。从上文就能看出，目前成功的项目各有各的成功原因，而失败的项目也都有着明显的不足之处，一个项目能否成功，能够取得多大的成功在项目发起之前是完全无法预料的。Kickstarter绝对不是一个可以靠简单的概念和炒作就能让无数人蜂拥掏钱的泡沫市场，而是一个供需双方双向选择的试金之地，想要成功，天时地利人和缺一不可。那些认为募捐者透支捐款者信任，画饼钓鱼的看法实在是有点侮辱众多支持者的智商。当然，众募游戏反对者们也有充足的证据来支撑他们的观点，比如在2012年5月曾成功筹得15万美元的《Xenonauts》。作为《X-COM》的同人重制版，《Xenonauts》曾经备受《X-COM》爱好者们的期待，毕竟已经有10多年没有出现过能还原《X-COM》神髓的小队战术游戏了，因此最初定下的5万美元的目标在完全没有任何宣传和炒作的情况下被毫无悬念的翻了3倍。但或许是因为制作小组能力太过有限，在捐款成功后放出的Alpha测试版令众多支持者们非常失望，操作方式蹩脚，画面水平低劣，充满各种Bug，就连对原作系统上的还原都难以令人满意，特别是在与2K Games发行的充满诚意的《X-COM》新作（《未知敌手》）对比就更显不堪。如果正式版没有较大改进的话，这款游戏或许会成为众募游戏中第一款受到恶评的作品。还有前文所述的前景未卜的《Pathfinder Online》和悲惨夭折的《Wildman》也是唱衰者的论据之一。此外备受关注的OUYA主机现在也已经正式发售，用户、媒体几乎是一面倒的恶评，但OUYA作为硬件项目对游戏软件项目的参考意义不大。而在其他非游戏相关的项目中，已经出现过项目失败之后募捐者或销声匿迹或退还捐款的先例。众多事例表明，唱衰Kickstarter并非空穴来风，因此也有人把上Kickstarter募捐戏称为扎蛤蟆，暗指捐款人就是一只只行动迟缓却又肥硕无比的蛤蟆，扎到一只赚一只，不管蛤蟆的死活。

在笔者看来，成功的游戏自然有各自的出众之处，失败的游戏也都有各自失败的原因，没必要一面倒地进行褒贬。从长远看来，众募游戏必然会出现良莠不齐的结果，既会有让人眼前一亮的独立游戏，也会有制作精良的复刻经典，我们既可以期待媲美3A级大作的传世经典的降临，也没必要对烂尾劣作的出现表示太大的意外。Kickstarter只是众募游戏的一个平台，一个火种，一个起点，它代表了游戏制作产业一条新的未知道路的发现。2012年以来的种种或许只是昙花一现，但我更愿意相信这只是一个序曲。或许很多年之后人们回过头来评判这段历史的时候，会发现预付费定制游戏已经成为与数码发行、移动在线和付费增值内容（DLC）等一样普











38.可以称得上Kickstarter元老的另类4X游戏《StarDrive》已在4月底正式发售，这款游戏在2011年底筹款成功的时候只有647位支持者和17676美元，现在看来恍如隔世

39.很多商业化游戏在看到诸多独立项目的成功之后也毫不犹豫地登上了Kickstarter，《神界——原罪》就是其中之一

40.《神界——原罪》目前已经成功达到了捐款目标，不过并不出色的画面为它的发售前景蒙上了一层阴影

41.经典冒险游戏《断剑》，也于2012年8月低调地在Kickstarter上筹集到了77万美元用于开发新作

42.目前已在Steam上开始公测的北欧风格对战型战棋游戏《The Banner Saga》也曾在Kickstarter上取得不小的成功

通得不能再普通的东西。所以，我们不妨怀着宽容的心给众募游戏多一点信任，拭目以待，看它到底只是根植于玩家心中海市蜃楼般幻想的无根草本浮萍，还是将在未来成长为参天大树的一种新型游戏工业的破土萌芽。

4. Kickstarter的优与忧

总的来看，Kickstarter最近一年引领潮流也算得上是生逢其时。时值新旧主机换代之际，游戏业掀起了新一轮的洗牌高潮，THQ率先倒下了，所剩不多的几家大型发行商也在忙于清理亏空，手段无非是向F2P和移动领域转型，或者紧缩银根，把能砍的项目都给砍了，Take Two、Bethesda和华纳们过去一年多来几乎就没有签署过新的外包合同，动视则专喜欢找那些三流开外的制作小组开发垃圾授权游戏，之后这些与之合作的小组还无一例外以倒闭收场。而最近，就连业界最后的良心EA Partners也宣布即将中止业务，众多第三方工作室可选择的余地越来越小，只能将眼光投向别处。好在美国是块善于创造奇迹的土地，前有Steam为大家带来了便利的发行渠道，后有Kickstarter，连开发者亟需的资金来源问题也一并解决了。

自从Tim Schafer和他的Double Fine打开了Kickstarter这个魔盒后，一个又一个的惊喜接踵而至，简直有点让人应接不暇，CRPG和AVG这两大经典游戏流派，当算KS平台初期两大中流砥柱，不仅有昔日的黑岛系、Sierra帮纷纷进驻，甚至连曾经的游戏界大侦探Tex Murphy这样的上古人物也回归了。实际上，KS上数量最多的游戏类型不是RPG，也不是AVG，而是大大小小太空科幻体裁的模拟策略游戏，谁叫美国是一个建立在科幻文化基础之上的国度呢。KS为众多怀揣太空梦想的独立开发者提供了构建心目中宇宙的机会。这其中甚至包括曾经显赫一时的“银河飞将”之父Chris Roberts。而随着Peter Molyneux的大驾光临，又有一大批标榜上帝视角的God Game在KS上冒了出来。在我们目前看到的项目里，毕竟惊喜占了其中的大多数——

束缚不再，在自由创作的氛围中挥洒个性

如果按照游戏业正常的开发/发行模式，以上这些项目没有一部能获得发行商的许可放行，但Kickstarter却让一切不可能之作品均有了重回玩家视野的可能，因为它从根本上改变了开发商出力/发行商出钱这一传统关系，开发商得以完全绕过发行商这一环节，挣脱束缚，获得彻底的开发自由，他们不必再看发行商的脸色行事，不必再担心项目进程被指手画脚，不必再为商业需求低头让路，甚至不必考虑迎合玩家的口味，这样的作品纯粹之至，可能比那些所谓的3A大作更具灵魂，更能展现开发者的独特个性。正如黑曜石的Chris Avellone所说：“《废土2》根本不必担心销量好坏，因为玩家事先已经全部支付了它的开发费用。”而inXile的Brian Fargo说得更直接：“我根本不考虑那些从来没接触过‘废

43.KS挽救了inXile和黑曜石之后，Chris Avellone绝对成了最忙的人，他要同时负责两家正在开发中的同宗同源的经典CRPG大作

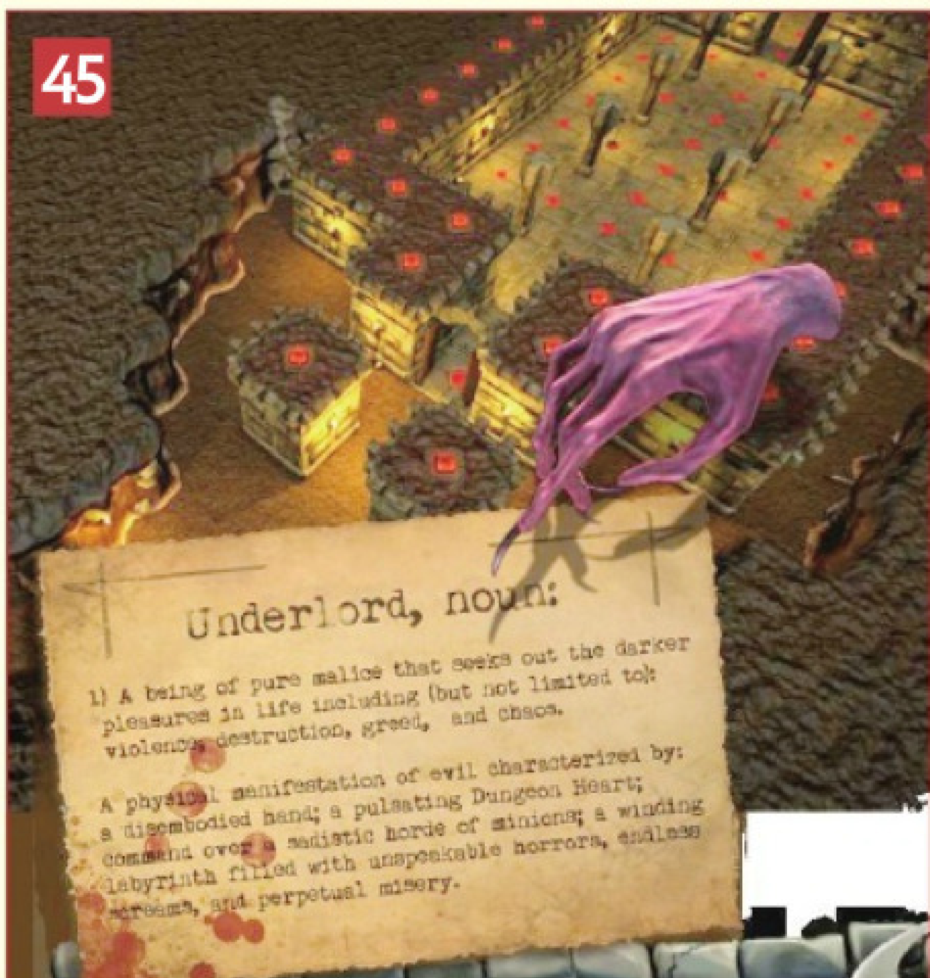
44. 在KS上大获成功的《项目永恒》得到了发行商的垂涎，但黑曜石可不想让人摘果子

45.看到这只手你会想到什么，没错，就是《地下城守护者》，只要20万，就能让这部经典作品的灵魂重现

46.除了具有《银河飞将》血统的Roberts新作，另一部在骨灰级太空模拟迷中有着至高无上地位的经典之作《Elite》，也在KS上找到了重生的机会

















47. Steam Greenlight将Kickstarter与Steam两大社区紧紧地联系在了一起
48.《Civitas》是凭借在KS上露脸而成功获得外部注资的典型范例，当然开发者自己也很善于捕捉市场时机
49.一张太空旅行的机票大约要3000万美元，Garriott能上太空玩儿，却没钱开发游戏，这不太科学吧
50.《星际公民》虽然获得了近千万美元的融资，是当之无愧的众筹项目之王，但仍然与那些动辄数千万美元的3A大作预算没法比

土’的新玩家。《废土2》是就给那些玩着‘废土’和‘辐射’长大的玩家而开发的。”

拯救业界大兵inXile与黑曜石

说到黑曜石和inXile，毫无疑问是KS最大的两个受益者，可就在不久前，inXile还是个前途未卜的可怜蛋，一部《恶魔熔炉》平庸至极，要凭它作为履历资本去搞定下一个合同，根本无异于痴人说梦。好在inXile背景深厚，又恰逢KS这位贵人，《废土2》的集资获得了意料之内的成功，inXile的日子一下子过得滋润起来，但它尝了一次甜头后还嫌不够，又接着搞了个更大的“异域”之精神续作，并创下了KS迄今为止游戏项目的最高集资记录。与inXile同属黑岛系的黑曜石，这几年的代工之路也不是十分顺利，可以说没遇到过一件顺心事，先是《新维加斯》爆卖500万却因为Metacritic综合评分差一分而与数百万美元奖金失之交臂，然后私下为微软主机开发的秘密作品又惨遭取消，元气大伤之际好不容易拿到“南方公园”这么个小合同，以为是根救命的稻草，却不幸遇上THQ这么个自身都难以保全的上家，最后居然成了THQ破产变现的工具。按道理，摊上这么多烂事儿，不死也是个重伤。但黑曜石却瞅准KS成为最热门社区话题之机，启动了一项代号为《项目永恒》的终极怀旧CRPG项目，成功狂揽400万资金，只用一个月就从D丝变身高富帅。黑曜石有了底气后，立刻开始到处高调示爱，今天说愿意找迪斯尼谈谈《旧共和国武士Ⅲ》的可能性，明个又说“如果贝塞想嫁《新维加斯2》了，不要嫁给别人一定要嫁给我”，甚至还以一种轻松悠闲的自嘲姿态，主动曝出了自己过去另一个曾被取消的项目，一款为世嘉开发的异形体裁RPG。实际上在《项目永恒》项目成功之后，黑曜石也确实又重新成了大发行商的宠儿，据说已经签下了一个新的秘密合同。

不仅只是个集资平台

黑曜石重新获得发行商青睐这一事实，说明了Kickstarter还存在一个不为人知的隐形优势，它不仅仅只是一个纯粹的集资平台，还是一个很好的宣传平台。有统计表明，在KS上最终集资成功的项目只占到KS所有项目总数的20%左右，但它实际的伤亡率绝对没有这么高。我们知道，根据KS的规则，没有达成集资目标的项目，其已经募得的资金将全部返还给捐款人，开发商得不到一分钱。这一点与另一大集资平台Indiegogo有根本性的不同，后者虽然也会设立一个集资目标，但无论最终是否能够达标，已募得的那部分资金都仍然会落入开发者的口袋。可即使有这般优越的条件，登陆Indiegogo的项目的数量和质量，仍远远比不上Kickstarter，所以可以看出，原因很简单，有些开发者其实并不缺钱，他们更看重的是Kickstarter的人气。

当然这样的好事不是经常有，即使有也可能会是个坑，之前多次提到的大热项目《项目永恒》就曾“有幸”遇到过，表达出代理意向的某发行商向黑曜石提出了一个很极品的要求：你仍然用你筹到的资金开发游戏，我只到时候负责上市发行，这在黑曜石看来是一种近乎贪婪到了无耻的摘果子行为，自然是一口回绝，并立下规矩，你找我谈代理可以，但不能碰已有的KS项目，要谈就谈新项目，这才有了后来的新合约。但并不是每个人的腰杆都能像黑曜石这么硬，

Full Control本是丹麦一家小作坊，当一个开发经典SLG“铁血联盟”系列续作的机会摆在它面前时，它很难不动心。由此可见，Kickstarter与传统发行商果然是天生不对付的一对儿，在贪婪的大发行商眼中，KS平台不过是判断哪些项目热门、有人气的风向标，他们根本不会为KS上的项目承担半点风险。而对于那些人少力微，根本不会有发行商看上的独立开发者来说，最好的发行渠道莫过于Valve同期推行的Steam Greenlight计划，而能否通过该项绿灯计划进而顺利登陆Steam，取决于Steam社区玩家的投票，因此很多KS上的项目都是服务于其绿灯计划，或者说两者是相辅相成的，其最终目的不在于集资多少，而是能否求得更多的关注，从而带来更多的Greenlight票数。当然也有无心插柳者，《反恐精英——全球攻势》的开发者Hidden Path Entertainment，曾在KS上发起了《防御阵型》资料片计划，初始目标25万美元，并自信满满地称如果最终达到百万美元，将开发正宗的《防御阵型》二代，但Hidden Path有些好大喜功，高估玩家的热情了，这个塔防项目最终刚刚超过25万美元，离100万还差得好远。不过几个月之后，项目组却收到了一笔私人投资，这份意外之喜填补了二代所需的剩余75万缺口。

单机游戏所剩不多的一片净土

当社交游戏、手游、MMO、F2P等等概念逐渐成为游戏业界及媒体上出现频率最高的字眼时，传统单机玩家似乎已成了被遗忘的对象。但是这并不代表单机游戏就没有市场，年初上市的“模拟城市”新作就因为强制在线遭到无数玩家强烈抗议，一时间闹得沸沸扬扬，让EA遭到空前的舆论压力，不过EA一直都没有松口，推出让玩家渴求无比的离线版本。而就在几乎同一时期，KS上适时地出现了一个名为《Civitas》的城市建设类项目，打出的宣传口号就是“可离线游玩的DRM Free模拟城市类游戏”，处处针对EA。《Civitas》的开发者Brandon Smith只是一个毫无背景的普通从业人员，却相当善于捕捉时机，以一招“彼以暴，吾以仁”收获奇效，集资高调进行中，不到半个月就收到11万美元（目标25万，项目规模已不算小），但就在此时开发者竟然意外地中止了这个项目，并不是因为他对项目最终结果没有信心，而是在这期间收到了一笔私人投资。这笔钱可能多到即使不要那几乎板上钉钉的25万美元也不心疼的地步。





51. Chris Taylor的名望不可谓不响，可是KS却并没有为他带来好运，反而把自己创办了15年的Gas Powered也赔了进去
52.《Legends of Eisenwald》是一款极其酷似“英雄无敌”的SRPG战棋游戏，其KS预算才区区8万美元，但看相却相当不错

当然KS上也会有很多MMO项目，不过你在介绍中明确表明项目的MMO属性倒也相安无事，就怕那些含糊其辞，本来想搞纯多人游戏又不敢明说的。曾经的不列颠之王Richard Garriott不久前启动了一项RPG计划“Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues”，在一开始并没有过多介绍，只是标榜“《创世纪》的精神续作”，可一提到“创世纪”，更多人首先想到的也许是《Ultima Online》，又鉴于Garriott后来与韩国人的合作经历，人们更愿意相信这也是一部MMORPG。感兴趣的玩家纷纷在留言板中询问该项目是否有单人离线模式，Garriott当然知道这些提问者想要怎样的答案，因此很快就很识时务地明确表示游戏将包含单人游戏模式，这让该项目最终以200万美元愉快收尾。总之，作为一个非MMO项目的发起人，如果你想讨好KS上的投资人，最好是在主页介绍中加入DRM Free、Offline、Single-Player之类的字眼。

学着省着点花

自从游戏业的重心转向以欧美为主导的3A市场，游戏的开发成本就开始逐年攀升，以至于到了现在几乎不可收拾的地步。举个极端的例子，《战地3》销量早就冲破千万大关，而且长卖至今，可是EA仍然觉得这成绩有点对不起自己的投入。3A游戏说到底就是个无底洞，总成本动辄数千万美元，而回报却不成比例。若是再任凭成本这样暴涨下去，哪怕是维持现在这样的高线，迟早都会毁掉整个游戏业。如果说游戏业第一次灾难的根源是硬件商雅达利监管不力，导致垃圾软件泛滥，那么第二次灾难的罪魁祸首绝对会是“不能承受之重”的高昂成本。手上没有个几千万，就真的办不了事？显然不是这样，KS上集资最多的“异域”精神续作也才400万美元出头，50万美元以上的项目总共也才20多个，而真正构成KS中坚势力的主力群体是那些几万到十几万美元区间的项目，这类作品为数众多，大都看相不错，明显高出那些像素感和线条感浓厚的初等独立游戏一筹，论其规模和品质，大概可算1.5A～2A级。即便这些作品在登陆KS之前已具备一定的完成度，之前就投入了不少，但它们的总成本也肯定高不到哪儿去。这一点证明，低成本的开发模式仍然是可行的，关键就在于你得学会省着花。改掉大手大脚的习惯，把神马过场电影、动态捕捉、好莱坞明星、TV广告、巨幅海报之类烧钱的玩意统统去掉，占大头的支出无非就是人力工资，而游戏开发者终归是有些Labor of Love精神的，勒紧裤腰带，花小钱办大事，不是没有可能。如果KS能够让快要毁灭游戏业的巨额成本支出回归一个理性而合理的区间，那实在是功德无量，善莫大焉。

当然，我们在上文中也提到了Kickstarter的黑暗面，因为

它本身曝光于大众目光之下，所以Kickstarter就不仅关乎于游戏本身，而是带有浓重的感情色彩，这也是它可能不会持久的主要原因。

被滥用后的审美疲劳

开发者是否会在融资成功后携款逃跑、玩消失？KS上确有这样的骗局，但毕竟只是个例，Kickstarter的主流诚信标准还是积极的，绝大多数项目发起人都是怀着满满的诚意而来。但不得不提的是，KS却有逐渐被滥用的趋势。KS的首要资助对象本来是那些初次创业者，为他们提供第一桶金，使之能够顺利启动尚在构想中的作品项目。但KS实际上却成了许多现有工作室为项目收集尾款的工具。开此先例的知名项目是Crate Entertainment的《Grim Dawn》。Crate的前身是Iron Lore，只开发了一部《泰坦之旅》就宣告倒闭。部分员工很快就成立了“新”工作室Crate（2008年初），继续追逐自己不灭的ARPG之梦，于是就有了《Grim Dawn》。但是这个项目自打开始就没有顺利过，整个开发进程因为缺钱而断断续续、走走停停，期间Crate想了很多融资办法，均收效甚微，直到KS横空出世，才有幸拿到了50多万美元。在这之后，不仅越来越多的工作室抱着补贴家用的心态来KS捞一笔再说，甚至连那些昔日的明星制作人也纷纷加入了KS圈钱的行列，Peter Molyneux、Tim Schafer、Chris Roberts、Chris Taylor、Chris Avellone、Richard Garriott，一个又一个令老玩家耳熟能详的名字出现在KS上面，恳求着玩家解囊相助，甚至连John Romero和他的第N任老婆也要来凑热闹。人们不禁有了疑问，难道在微软做了N年高管的Molyneux，还有连太空都上过的不列颠之王会缺这区区百十万美元？这些成名已久的业界明星人物为何就不能自掏腰包呢，他们本来就是熟脸，何苦还要来混脸熟，挤占其他人的空间。这种透支KS的做法，只会加快大众对KS的审美疲劳，John Romero就是第一名受害者，他创办的Loot Drop在KS还热火时就叫价100万美元上了一个CRPG项目，但是在募集到20多万美元时再也无法向上攀升，只能又半途下马。Chris Taylor则跌得更惨，我都不忍心将他的经历再复述一遍了……

怀旧大于原创

Chris Taylor遭遇KS滑铁卢还有一个重要原因，那就是他启动的是一个全新的项目，这个代号为“Wildman”的新IP，融合了RPG、RTS多种类型和流行元素，结果反而让玩家抓不到重点。这一事例证明了Kickstarter存在的另一大隐忧——原创干不过怀旧。这个平台本身可是为了鼓励创意而建立的，但现实却与初衷背道而驰，现在的KS早已成为怀旧党的天下，凡是打着“XXX经典名作之（精神）续作”旗号的项目，往往会吸引更多的目光，也更容易获得成功。Chris Taylor的悲剧就在于，他没有选择一个具有一定知名度的怀旧品牌来为自己增加保险系数，而是步子迈得太大。因此在Kickstarter上，越是预算高的项目创意越是寥寥无几，这其中只有一个名为“CLANG”的项目（50万美元）还算有点新意，它号称要革新剑术格斗类动作游戏。至于其他更多创意类作品，你只能去千元级别的项目中找找看。

所以，人们很容易回到最初的怀疑上，自从Kickstarter





53.国内最大的众募网站点名时间上全部的游戏项目，只有3抹表示募捐成功的绿色

54.《小红帽——恶魔猎人》的人物设定原画，American McGee最喜欢对各种童话故事进行魔改，在折腾完爱丽丝和格林童话之后，这次他盯上了日本传说故事。《小红帽》的画面风格目前在PC游戏中还是比较独特的，融合了《大神》的和风和《暗黑破坏神》的快节奏砍杀的这款游戏目前已经推出了试玩版

在《Double Fine Adventure》的引领下进入大作时代至今已一年有余，可是在这些当初吹得天花乱坠、被玩家寄予厚望的大作群中，严格来说仍没有一部正式推向市场，接受玩家的检验。在已面世的项目中，至今按性价比最成功的作品当属《超越光速》（Faster Than Light）（20万美元），不过它最初在KS上开出的预算只有区区1万美元。目前，预定最先推出的第一部真正意义上的KS大作《Shadowrun Returns》就要在今年6月底面世了，届时，它或许将解答玩家心中最大的疑惑，KS究竟是不是一个值得继续投钱的众筹融资平台。

在Kickstarter上面，人们可以按照项目的发起地点进行浏览，这一设定主要是为了方便那些要举行线下活动的募捐项目能更方便地被当地人找到。目前所有与中国有关的项目中，有小说有绘画、有摄影、有音乐、有电影，也有硬件，而游戏项目却只有两款非本土团队的作品，一款就是前面提到过的《超越光速》，是由原2K Games中国分部的两名外籍员工在上海制作的。另外一款是中国人的老朋友“美国人”McGee在上海建立的麻辣马公司勉强筹款成功的和风动作游戏《小红帽》。之前在Kickstarter上获得高额捐款的项目《项目永恒》中，来自中国支持者的捐款少到可以忽略不计，这一点可以从《项目永恒》的官方论坛上只有不到300人支持的中文化投票上就能看得出来（此投票无须捐款，任何人都可以参与）。

5. 中国的众募游戏

关于国产众募游戏的现状可以通过罗列一些简单的数据来进行对比。根据2012年底Kickstarter自己公布的数据，Kickstarter共有56万个游戏类项目发起过募捐，募捐成功的项目有2796个，一共获得了8314万美元的捐款，每个成功的项目平均募捐金额约为3万美元。而现阶段在中国最大的众募网站“点名时间”上共有3款视频类游戏项目，包括两款冒险类独立游戏和一款iPad游戏，全部募捐失败，总共获得了5820元的捐款。不过这也并不值得太过悲哀，毕竟被点名时间大力宣传的明星项目《自制六足机器人》在备受瞩目的情况下也募捐失败，只获得5万元捐款，只有原目标的一半，而同样是国产硬件创客项目的机器人积木《Makeblock》在Kickstarter上面曾成功筹款到185576美元，远超原计划的3万美元。有时并不是项目不好，可能只是国内的众募土壤实在贫瘠。在点名时间上还有9款桌游项目，其中有3款募捐成功，金额最高的项目获得了11670元的捐款。而在Kickstarter上共有545个桌面游戏募捐成功（这还未将大量的玩具类产品，如跑团用模型等计算在内），平均金额约为1.6万美元。

每当提起国产游戏，我们都会感叹，我们现在不缺游戏制作人才，不缺好的创意和策划，就连玩家的消费水平和正版意识也已经比10年前有了太多的进步，看看“古剑”和“仙剑”坚挺的销量就知道。但由于网络游戏远大于单机游戏的投入回报比，导致现在国内怀有制作单机游戏梦想和热情的游戏制作人，几乎没有可能获得投资和发展的空间。即便如此，在过去几年中我们也看到了诸如《雨血》和《风卷残云》这样口碑和市场双丰收的精品。现阶段，不管是那些有理想的中国游戏制作人还是那些有消费意愿的中国单机游戏玩家可能都还没有注意到众募游戏这个新生事物，但在接下来的一年中，或许会有更多的中国游戏制作人将目光瞄向众募平台，或许会有更多的中国单机游戏项目登上众募网站，或许会有更多愿意为自己心目中的中文精品游戏提供资金支持的游戏玩家关注众募网站。因此，或许会有那么一两个项目将会依靠优秀的题材、精良的制作、强大的团队和出色的宣传策略取得令人惊讶的募捐成功……

就在本文截稿的4月11日，第一款登陆Kickstarter的完全中国本土原创的游戏项目出现了，那就是位于北京的独立游戏制作团队傲逆软件（Onipunks）制作的《水晶战争》（C-Wars），这款制作周期长达4年的像素风格战棋游戏曾经因为平台转换导致在几乎制作完成的情况下从底层引擎开始重新开发，但是不管是其前身《水晶茧》（Crystalides）的演示视频还是目前放出的《水晶战争》的试玩版，都获得了一面倒的好评。目前《水晶战争》的制作已经接近尾声，发售时间也已经基本确定。此时制作团队携其登陆Kickstarter更多的是出于一种宣传的目的，筹款金额也不高，因此暂时并未像其他大型游戏项目那样给出吊人胃口、吸引人掏钱的众多华丽远景目标。从目前的捐款进度来看，《水晶战争》最终的筹款金额应该可以毫无困难地超过原定目标32000美元。虽然《水晶战争》的制作团队有着难以抹除的海归印记，虽然《水晶战争》最初发售的时候将只有英文版本，虽然《水晶战争》选择的是国外的众募网站进行筹款，但是这个项目必然会在中国的游戏历史上写下不可磨灭的一笔。

后记：到本期杂志付印前，2386名捐款者已为《水晶战争》筹得了54603美元的资金，募捐成功。

55.《水晶战争》大量地吸取了各种现代游戏的成功要素，你在里面能看到格斗游戏、射击游戏的元素，也有第一人称下或者类似塔防的各种类型的玩法

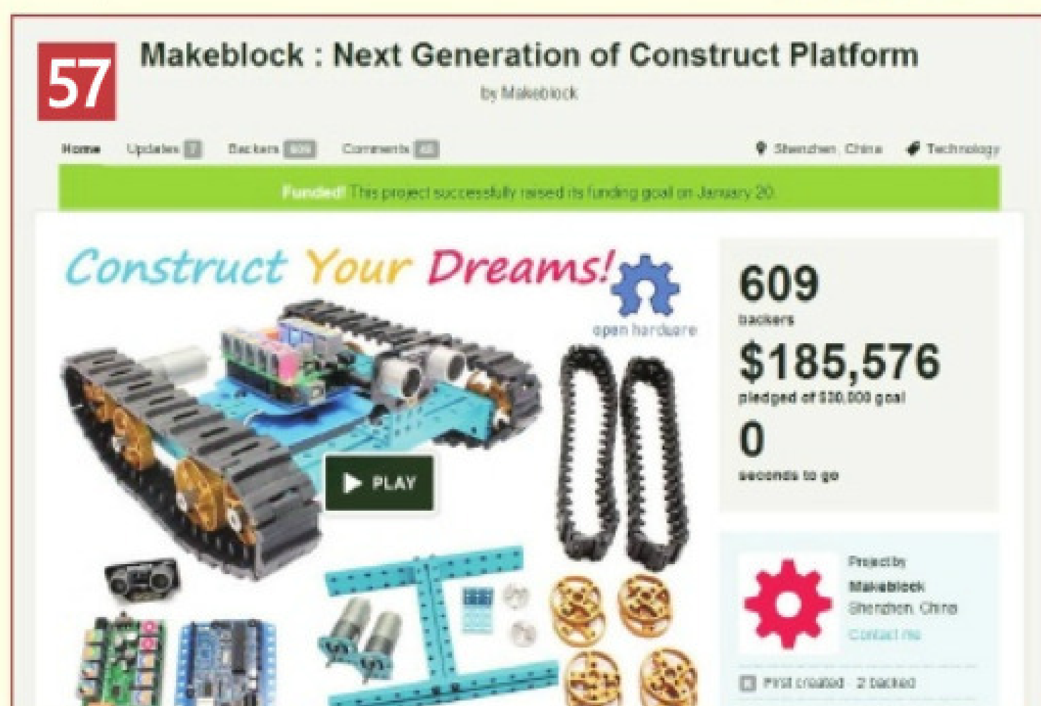
56.《水晶战争》扎实的美工水平造就了丰富华丽的游戏表现，但是制作团队里实际上只有一个美工

57.被认为可能代表了中国未来加工业出路的创客项目《Makeblock》于2013年1月在Kickstarter上募捐成功

58.同样是机器人项目的《自制六足机器人》在点名时间上却筹款失败了，即便如此，5万元人民币的金额在点名时间上已经算是非常好的成绩了











走在十字路口的 ELECTRONIC ARTS

里奇蒂罗的六年征程

策划/本刊编辑部 执笔/NEMO

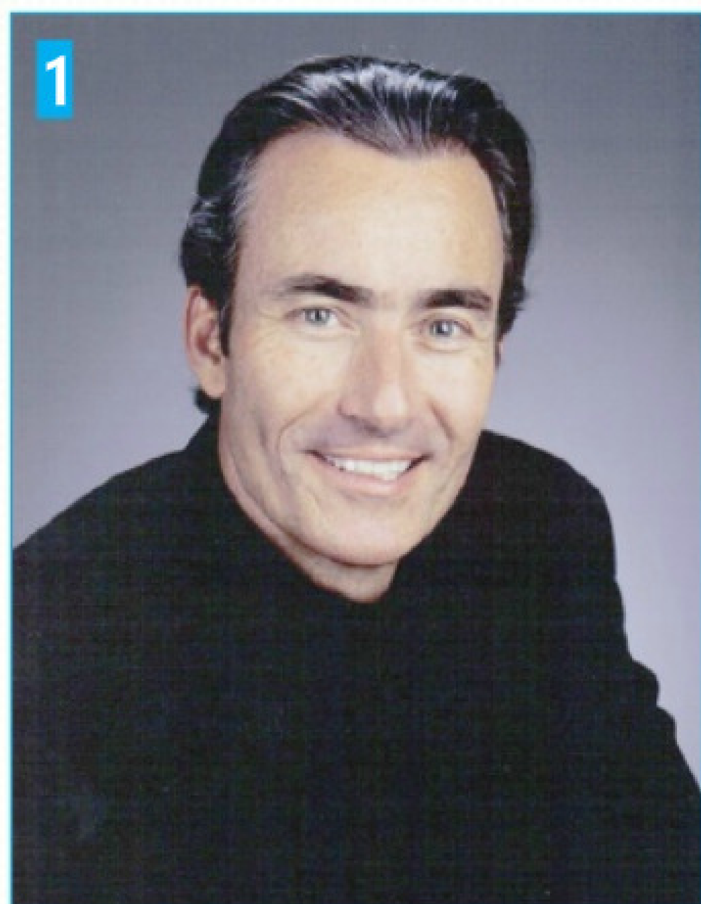


2013年3月，EA的约翰·里奇蒂罗（John Riccitiello）宣布辞去CEO和在董事会的相关职务，结束了自己作为CEO在EA的6年征途。EA在这6年间做出的变革，比之前的25年还要多，公司的综合实力稳步提升，但收益未见增长，里奇蒂罗只得黯然离去。对于华尔街的投资者而言，里奇蒂罗或许是一位失败的管理者，但对于游戏界而言，里奇蒂罗的很多政策强化了公司的技术力，改善了行业的风气与规则，也在一定程度上提升了EA的形象。莫以成败论英雄，里奇蒂罗已经离去，他也确实做过一些失败的决策，但他在EA这6年来的努力与变革，都化为了集团的宝贵财富。

并购风波

EA的第一位CEO特里普·霍金斯（Trip Hawkins）是公司的创始人。1982年他创建公司时，想出了EA（Electronic Arts，中文直译为电子艺术）这个名字。当时美国的PC游戏界处于非常原始的阶段，游戏包装极为简陋，不过是在塑料袋外面贴一张写着标题的贴纸。霍金斯学习唱片行业的做法，希望像对待艺术作品那样对待游戏，这就是他把公司命名为EA的原因。早年EA游戏的封面十分考究，在当时可谓鹤立鸡群，霍金斯还将制作人等唱片界的概念引入游戏圈，对员工进行明星化包装，把制作人的名字写在游戏封面上，并在主流媒体中刊登大幅广告，宣传他们的形象和才华。霍金斯时代的EA很少收购其他公司，也没有太多负面新闻，口碑较好，公司的企业文化健康自由，尊重员工的兴趣和意志。1991年，霍金斯放下了EA集团CEO的职位，决心二次创业，成立了3DO公司。霍金斯对光盘的大容量和多媒体性能十分感兴趣，推出了第一台32位主机3DO，他不赞同任天堂那种硬件赔本、靠收取高额权利金盈利的模式，希望通过降低权利金的方式，吸引开发商，而主机则直接通过售价盈利，结果599美元的首发价毁掉了3DO的前途，销量始终上不去。1995年，3DO降到了349美元，但机能更强的PS在美国的首发价仅为299美元，3DO至此便彻底卖不动了。为求生存，3DO砍掉了主机部门，转型为软件公司，靠“英雄无敌”和“玩具兵大战”等品牌维持运营，但3DO最终还是在2003年破产了，霍金斯将下一家公司“电子巧克力”的重心放在手游和页游领域，退出了传统游戏的开发。

第二位CEO拉里·普罗布斯特（Larry Probst）在1984年加入EA。霍金斯对桌面游戏、电子游戏均相当痴迷，也懂得编程技术，而普罗布斯特并不了解游戏开发，是一位纯粹的营销人员。1991年霍金斯离职时，将CEO的位子传给了他，自己仍保留了董事长的身份。但在1994年，霍金斯为了给3DO主机救场，卖掉了所有的EA股票，将变现的1亿美元投入3DO，从此EA与霍金斯在商业上就没有直接联系了。结果3DO主机没有被救活，霍金斯也丢掉了EA董事长的身份，EA









1.霍金斯是一位商人，但绝非唯利是图的商人
2.为了3DO，霍金斯赔掉了大部分财产
3.里奇蒂罗结束了为期6年的CEO生涯
4.“极品飞车”这一系列诞生于3DO













5.虽然成为了CEO，但里奇蒂罗接手的是一个烂摊子
6.不同于其他两位CEO，普罗布斯特对游戏本身并不关心
7.西木等名工作室实际上就死于普罗布斯特之手
8.随着它的诞生，EA让出了规模第一游戏公司的宝座
9.BioWare和《质量效应》从一开始就是里奇蒂罗的投资
10.《战地1942》是里奇蒂罗上任之后力推的作品

的股价却在普罗布斯特的带领下不断飙升。霍金斯损失的财富难以估量，但谈及这段往事，他并不后悔，在他的眼中，钱没有梦想重要，3DO主机就是他的一个梦想，如果再给他一次机会，他还会这样做。

普罗布斯特买走了霍金斯的股票，成为EA的董事长，在这个位置上坐到了今天，一坐就是19年。普罗布斯特与霍金斯的看法截然不同，他是一位冷酷的功利主义者。PS登陆美国后，普罗布斯特不顾霍金斯的情面，立刻中止了EA对3DO的支持，将《极品飞车》移植到其他平台。霍金斯时代的EA还是一个大型的游戏作坊，员工依照自己的喜好自由开发产品。进入上世纪90年代，面对越来越庞大的游戏规模，车库式开发已经力不从心，普罗布斯特将公司改造为工业化的大规模游戏生产线，显著提高了效率，但很多霍金斯时代的老员工因为被分配到自己讨厌的项目中而离职，为了追求自由而成立了属于自己的新公司，EA从此进入了人员高流动率的时代。

如果用两个词形容普罗布斯特担任CEO时期的EA，那必然是“收购”和“裁员”，这两个看似矛盾的动作不停地在集团内反复上演。普罗布斯特一坐上CEO的位置，就率领EA展开了无休止的收购之旅。Origin、牛蛙、西木等公司先后被EA吞并，又在几年后以“游戏销量不达标”“开发效率不够高”等理由被关闭。普罗布斯特对唯销量论深信不疑，他看中的是电影改编和球类体育等开发周期短、销量高的授权游戏，对于慢工出细活的创意型作品嗤之以鼻。

普罗布斯特担任CEO的时间长达16年，在这期间，EA的策略遭到了不少玩家的批评，也给公司留下了很多病根。EA在2005财年首次出现了亏损，2006财年的亏损额更大，直接导致普罗布斯特让出了CEO的宝座。有趣的是，EA在2006财年的运营收入其实比2005财年略高，但普罗布斯特一口气吞并了DICE（代表作《战地》）、Headgate（代表作《泰格·伍兹高尔夫》）和Mythic（代表作《亚瑟王的黑暗时代》）等公司，收购它们的钱花光了整个财年的利润。普罗布斯特下台的直接原因是2006财年的亏损，毕竟大部分股东对游戏并不了解，他们能看懂的只是股价，但总体而言，此时的EA并没有遭遇真正的困境，普罗布斯特多年留下的病根尚未完全发作，这些隐患反而成为了下一任CEO的包袱，直接导致了今天EA的诸多问题。

2007年4月1日，EA的第三位CEO约翰·里奇蒂罗正式上任。里奇蒂罗于1997年加入EA，在此之前，他一直在干食品行业，曾在哈根达斯和百事担任要职，但他是一名真正的玩家，与普罗布斯特那种纯粹的商人不同。他从初代《毁灭战士》开始玩FPS，因《街头霸王Ⅱ》迷上了街机，在他进入EA之前，游戏界就是他梦想中的职业。里奇蒂罗在1997年成为了EA的总裁兼COO（首席运营官），他大幅强化了公司的FPS产品线，拿下了《系统震撼2》的发行权，与梦工厂联合开发《荣誉勋章》，又扶持DICE打造《战地1942》。里奇蒂罗成绩斐然，对CEO的职位渴望已久，但普罗布斯特始终不肯交权，里奇蒂罗看不到继续往上爬的希望。2004年

春，里奇蒂罗离开了EA，与U2乐队的主唱博诺一起成立投资公司Elevation Partners，并在一年后注资3亿美元，促成了BioWare与Pandemic工作室的合并，使其成为全球规模最大的独立开发商之一。里奇蒂罗辞职后，EA的总裁职位在3年间处于空缺状态，整个集团由身兼CEO和董事长二职的普罗布斯特掌控方向。直到2007年，EA的财务状况不佳，普罗布斯特才同意交出CEO的宝座，让里奇蒂罗继任。

走马上任后，里奇蒂罗的第一件大手笔是在2007年10月宣布以8.6亿美元收购BioWare和Pandemic。在担任CEO之前，里奇蒂罗就已经注资上亿美元，成为BioWare大股东，EA将其高价收购后，里奇蒂罗的个人财产因此而增加了500万美元。有人猜测里奇蒂罗是为饱私囊而策划了这起收购，当然，获得BioWare对EA的业务是有利的，人们质疑的只是8.6亿的价格而已，这是EA有史以来规模最大的一次收购。BioWare制作完《翡翠帝国》后，启动了《质量效应》和《龙世纪》的开发，作为高清时代的三部曲，这两个系列所需的费用十分惊人，正因如此，他们才在2005年接受了里奇蒂罗的投资。主机更新换代后，开发成本水涨船高，BioWare的财力并不雄厚，只靠自己的那点家底，很难玩得转大制作。换句话说，只要BioWare想要在新时代继续扩张，接受外部资金注入是唯一的选择，即使没有被EA收购，也会被其他开发商或风险投资公司控制。里奇蒂罗早就是BioWare的大股东，回归EA后将其收购，不过是顺水推舟罢了。当然，2007年规模最大的并购案并非EA收购BioWare，而是Activision和Vivendi Games的合并。Activision Blizzard在合并后一跃成为规模最大的第三方厂商，EA坐了十几年的老大位置就此拱手相让。

里奇蒂罗最初也曾有过“新官上任三把火”式的亢奋，为了重夺业界第一的位置，他在2008年初提出收购Take Two的计划，看中的自然是“横行霸道”等巨作品牌。EA一口气开价20亿美元，比Take Two的市值高出足足60%之多，Take Two原则上同意合并，但嫌弃EA的开价不够高。双方的谈判持续了数月，最终在Take Two的扭扭捏捏中告吹，Take Two因并购消息而虚高的股价也在一夜间被打回原形。进入2008年夏季，金融危机已经初现端倪，在这样的大环境下，比起争夺第一的名位，生存才是更重要的事情。里奇蒂罗意识到，EA需要储粮过冬，中止了与Take Two的谈判。此后，里奇蒂罗将收购的重心从传统大作转向手游和页游等休闲游戏，他在2009年用4亿美元收购社交游戏公司Playfish，在2011年以7.5亿美元收购休闲游戏公司PopCap。各位也许觉得里奇蒂罗不过是第二个普罗布斯特，整日以收购为乐，但在整整6年的任期内，他只敲定了这3件收购案，频率比普罗布斯特要低得多，况且每一笔收购都带有明确的目的，而非囫囵吞枣。收购BioWare是为了弥补EA较为薄弱的RPG产品线，收购Playfish和PopCap是为了进军手游页游。

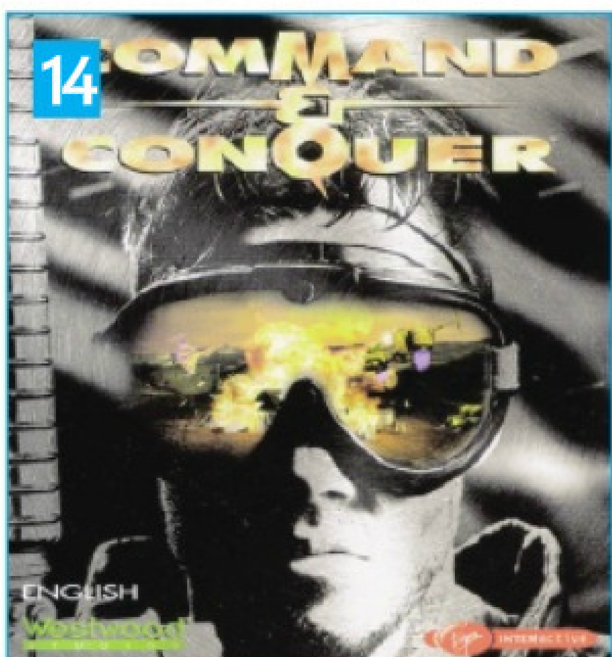
在2008年的DICE峰会，面对现场的记者和游戏开发者，里奇蒂罗出乎意料地替公司发表了忏悔言论：“EA过去的扩张策略可以总结为‘命令与征服’式的商业模式，这种模式行不通，Origin、牛蛙、西木都已经不复存在，它们就是被这种模式毁掉的，我可以简单地说，是EA毁了它们，而且当时我是总裁，我本人也参与其中，所以也可以说是我毁了它们，这3家公司是被政治斗争和官僚作风弄死的。收购BioWare后，EA将尽可能少地干涉这家公司的具体工作，为其争取自由。”

刚刚收购BioWare时，里奇蒂罗确实在某种程度上兑现了承诺，EA允许《龙世纪——起源》和《质量效应2》一再跳票，让这两部作品获得了很高的评价，但EA的政策是根据财年的状况而定的，如果一部分作品没有达到预定销量，EA对另一部分作品逼得就更紧。《龙世纪Ⅱ》被迫赶在2010财年内发售，就是为了弥补《荣誉勋章》等其他未达标游戏的销量缺口。《质量效应3》原定2011年冬天发售，跳票至2012年春，但质量仍无法令玩家满意。从精益求精的角度考











11.《横行霸道Ⅳ》是2008年评价最高的游戏
12.《星球大战——旧共和国》目前的状态不容乐观
13.《龙世纪——起源》整整开发了5年，质量远非草草发售的续作可比
14.“命令与征服模式”是里奇蒂罗对EA的自嘲
15.《植物大战僵尸》的续作让玩家望穿秋水







16.《疾驰残影》的失败让Bizarre惨遭关闭
17.一桩肥差，让Pandemic自己搞砸了
18.Pandemic留给人最深刻的印象或许就是这个奇特的毒气面具Logo
19.《死亡圣器·下》是EA推出的最后一部“哈利·波特”游戏

虑，BioWare理应继续延期，但为了EA的财年结算，游戏只得在3月内发售，不能再继续跳下去。

《龙世纪》和《质量效应》是BioWare当前的招牌，但EA更看重的作品是《星球大战——旧共和国》。这部网游被EA视为对抗《魔兽世界》的希望，耗费了巨大的人力财力。当它正式开服时，起初获得了不错的人气，但在30天的试玩期结束后，很多玩家选择就此离开，游戏运营一年后，被迫从传统的月费制转型为免费运营。《旧共和国》能否咸鱼翻身尚不可知，但就目前而言，这款游戏显然没有达到EA期待的指标。在EA宣布《旧共和国》转型的一个月后，BioWare的两位创始人盖格·扎斯奇克和雷·穆兹卡宣布辞职退休，二人并未明确说明原因，但显然与本作的失败有关。PopCap的状态也不好，2012年，这家公司进行了裁员。被收购后，PopCap推出新作的频率变慢了，他们的收入主要源于之前已经推出的作品，备受期待的《植物大战僵尸2》已经延期至今年夏季。

BioWare与PopCap目前的困境与EA的指挥有一定关系，而Pandemic的倒闭则更多的是自身的原因。这家公司原本的实力就不算出众，进入高清时代更是举步维艰，《雇佣兵2》作为一款2008年的游戏，画面之落后令人咋舌，玩法也缺乏亮点。EA曾经给Pandemic两年的时间，让他们制作一款基于电影《蝙蝠侠——黑暗骑士》的改编游戏。这是一件肥差，EA并没有对质量提出太多要求，只要游戏能及时发售就好，毕竟顶着2008年最卖座电影的光环，就算游戏的素质差一些也能拥有不错的销量。Pandemic构思了一个沙盘化的游戏方案，让玩家操纵蝙蝠侠在城市中灵活执行任务，但制作组的技术力太弱，花了两年时间修改引擎，最终结果依然是一团糟，连个可供展示的Demo都拿不出。《黑暗骑士》的游戏版原本预定在7月与电影一同发售，因Pandemic的无能而不断延期，最终取消。2009年发售的《指环王——征服》和《破坏者》的口碑也很差，让EA做出了解散公司的决定。正式解散前，Pandemic手里还揣着《雇佣兵3》等新作企划，EA允许他们自寻出路，Pandemic叫卖了大半年，依然没找到对企划感兴趣的下家，最终关闭。

实际上，里奇蒂罗原本就对Pandemic不感兴趣，将其收购只是因为这家制作组曾与BioWare进行过财务合并，换句话说，它只是EA收购BioWare的一个赠品。平心而论，Pandemic的倒闭与EA的关系不大，这家工作室的实力严重不济，常年靠技术含量不高的改编游戏混日子，在高清平台完全吃不开，制作组又不愿转移到掌机和手机领域，自然难以存活。如果他们的确有实力，也不会沦落到叫卖大半年依然找不到发行商接盘的地步。Pandemic的经理也承认，就算没有EA的干涉，以他们的水平，无法在大作迭出的今天立足。很多人将EA视为关闭Pandemic的凶手，这种观点太过偏激。2011年Bright Light工作室关闭的原因与Pandemic类似，这家制作组靠“哈利·波特”的改编游戏维生，实力同样不济，华纳近年大举进军游戏市场，不想让肥水流了外人田，在EA的“哈利·波特”改编权到期后，拒绝了EA续签的请求。失去了支柱系列，Bright Light只得关闭，不过EA并没有炒掉它的员工，大部分员工被分配到Criterion和Playfish等集团内的其他英国公司，结局也不算差。

在普罗布斯特担任CEO的16年时间中，EA收购了9家公司，关闭了11家，而在里奇蒂罗担任CEO的6年时间中，EA收购了3家公司，关闭了两家。EA这些年的财务状况并不好，与Take Two谈判失败后，里奇蒂罗的目标是求生存，而非扩张，即使收购公司，也只是为了弥补集团的某个薄弱点，侵略性并不强，反而是坐上了第三方王位的Activision频频出击，颇有普罗布斯特的风格。在这6年中，Activision的CEO鲍比·考提克收购了5家公司，关闭了9家，卖掉了3家，被关闭的公司中不乏RedOctane（代表作《吉他英雄3》）和Bizarre（代表作《世界街头赛车》）等历史悠久的名制作组。Activision似乎走上了EA之前的老路，成为了又一个制作组杀手。Activision看准某个游戏类型，立刻收购与该类型有关的公司，一旦销量下降就宣布解散制作组。里奇蒂罗与考

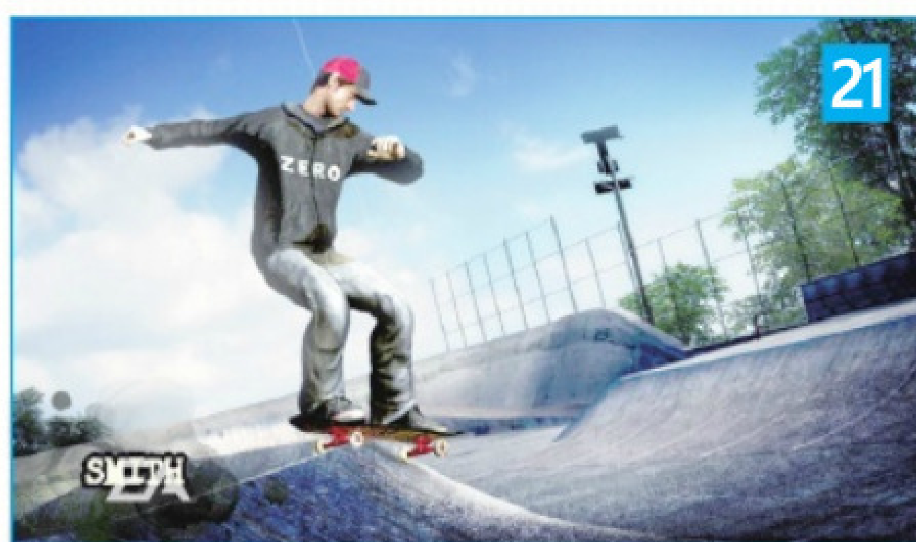
提克处处较劲，但他并没有考提克那般强烈的收购欲望，通过改善EA与其他外部工作室的关系，EA可以用联合发行等合作模式探索市场，无需收购相关制作组，也能在很多领域占有一席之地。

双管齐下

对“唯销量论”深信不疑的普罗布斯特最喜欢各类授权游戏，如电影改编和各类体育游戏，在他眼中，此类作品制作周期短，销量又不俗，是旱涝保收的正面代表。为了保障EA在体育类游戏领域的地位，普罗布斯特可谓不择手段。EA在这一领域多年来最大的敌人是2K Sports，这一品牌原本属于SEGA（当时名为Visual Concepts），是EA Sports的强劲对手。普罗布斯特采取恶性竞争手段，花重金与橄榄球联盟NFL签订排他性协议，独占了联盟的球队、名称和一切相关事务的游戏授权，这一招直接废掉了对手的“NFL 2K”系列。EA随后又与橄榄球联盟AFL和ESPN电视台签署了类似的协议，SEGA元气大伤，被迫将Visual Concepts卖给Take Two集团。Take Two接手后也不含糊，与MLBA和PA两个棒球协会签署了类似的独占协议，算是回敬了EA一把。游戏界对于EA和Take Two的行为颇有微词，这种主动给各类联盟送钱阻挠对手的策略并不厚道，肥了体育圈，却穷了游戏界。里奇蒂罗担任CEO之后，不再采取这种劳民伤财的恶性手段，专心提高游戏素质，毕竟这才是正道。目前EA Sports的产品线可谓毁誉参半：“FIFA”的口碑在里奇蒂罗时代有了显著提升，销量更是将Konami的“PES”远远甩在了后面；《EA滑板》以逼真的物理引擎自傲，销量也超过了Activision同期推出的几部《托尼·霍克滑板》新作；但Take Two的“NBA 2K”系列让EA吃尽了苦头，“NBA Live”的最后一部游戏发售于2009年，已经有足足3年时间没推出续作，今年能否登场也是个未知数，如此之长的空档期让孤独求败的“NBA 2K”大赚特赚。

电影改编游戏这边的情况也不容乐观，制片方开出的授权费越来越高，游戏的销量却越来越低。随着Metacritic和GameRankings等评分汇总网站的出现，玩家可以轻松查到一款游戏的媒体平均分，让劣质作品无处遁形。当然，电影改编游戏的主要消费群体是休闲玩家，而非核心用户，他们对媒体的评价不太在意，问题是这类人在近年已经被Wii、NDS和手游、页游吸引走了。电影改编游戏处于既不够核心，又不够休闲的尴尬境地，遭遇两面夹击，只有《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》等少数杰作才能大卖，这样的精品改编正是EA多年来所缺乏的。THQ曾靠着大量劣质改编游戏大赚特赚，在巅峰期的营业额足以与EA和Activision相提并论，但进入高清时代，电影游戏的销量一路滑坡，间接导致THQ破产。EA的管理层是商场高手，而非游戏高手，对行业的了解非常有限。普罗布斯特每年花上百万美元进行市场调查，以此为依据决定新作的生杀大权，恰恰是市场调查把EA带进了无尽的续作怪圈。毕竟游戏界是一个以创意取胜的领域，在新类型出现之前，大部分玩家并不知道自己需要什么，以市场调查为考核依据的EA误毙了大批前途无量的新项目，这种过于功利和庸俗的眼光让游戏圈之外的主流媒体都看不下去了。《纽约时报》曾发表过一篇名为《游戏续作何其多》的文章，其中提到“今年EA计划发售28款游戏，只有1款不是续作，其他游戏包括第15部‘NHL冰球’、第13部‘PGA高尔夫’和第9部‘极品飞车’”。普罗布斯特认为，续作



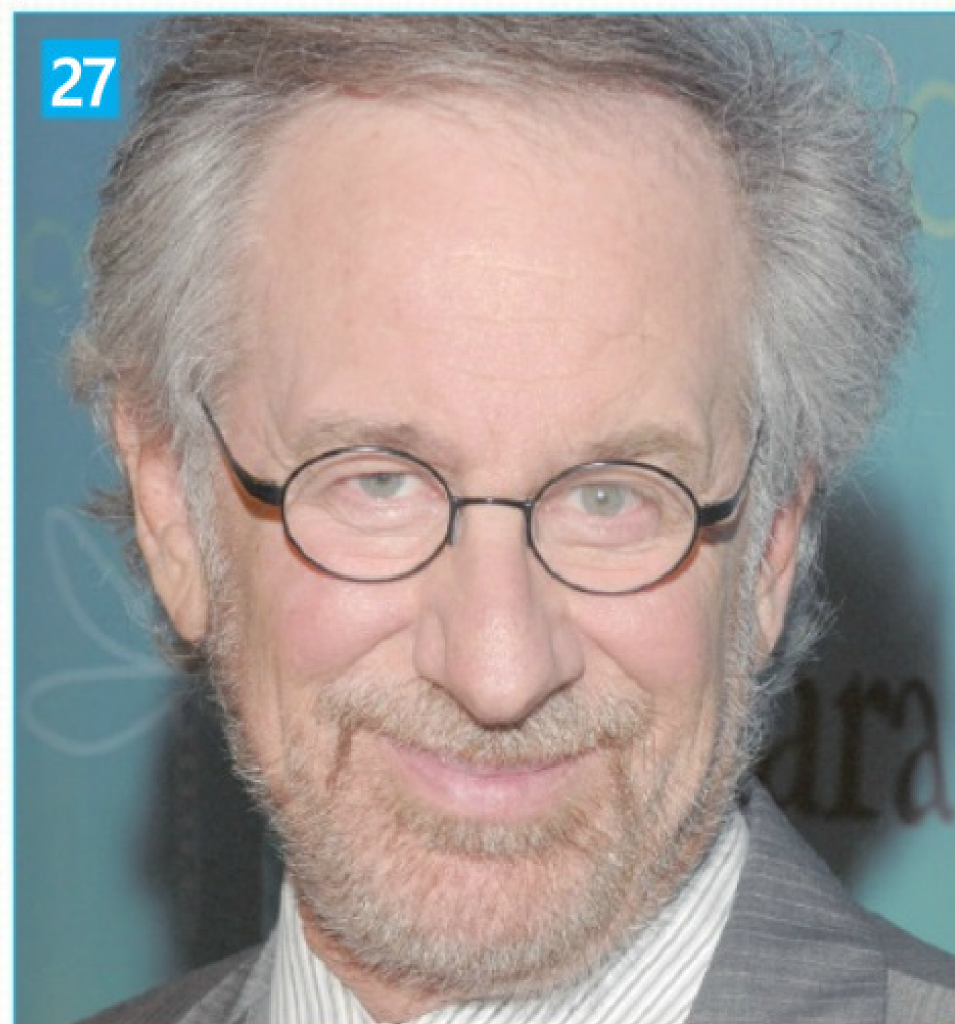






20.不管你喜欢与否，FIFA系列的口碑近年明显提升，EA和FIFA将独家授权协议续签到了2022年底
21.《EA滑板》抢走了不少《托尼·霍克滑板》的市场
22. GameRankings等汇总网站让低分游戏无处遁形
23.《NBA 2K11》让系列步入了孤独求败的时期



24.为了了解Take Two，里奇蒂罗亲手打穿了《生化震撼》
25.《镜之边缘》的销量一般，但口碑尚可，带来的效果无疑是正面的
26.DICE在《镜之边缘》中积累了经验和技术，有益于后来的开发工作
27.斯皮尔伯格不是出色的游戏设计者，EA也不过就是借他的名声而已

最能吸引华尔街的投资者，因为它们有稳定的消费群体，EA的目标是每年推出一款原创新作。此话一出，普罗布斯特的“目标”就成了玩家口中的笑柄。

不同于迷信于市场调查的普罗布斯特，里奇蒂罗是一位真正玩游戏的人。EA和Take Two围绕并购案谈判时，其他高层只会看财务报表，而普罗布斯特则抽空亲手打穿了《生化震撼》，一方面是为了补课，另一方面也是为了加深自己对Take Two的了解。他重返EA后发表的第一个言论就是：“我们的游戏快把大家无聊死了，EA一定要发展原创品牌，这才是今后的出路”。普罗布斯特时代的战略可以概括为“拿来主义”，他过于依赖授权游戏，不论是电影改编，还是球类体育，更多靠的是大片、名人的社会效应，而非游戏本身的品质。这种“拿来主义”在过去给EA积累了大量财富，但也留下了自身品牌实力较弱的病根。普罗布斯特制定一年推出一款原创新作的“目标”之后，依然改不掉“拿来主义”的惯性思维，花大价钱与斯皮尔伯格一口气签订了3款新作的合同。这3款游戏如果上架发售，每卖出一份，EA都需要给斯皮尔伯格旗下的公司数美元的分成，从实际收入的角度来看，并不算特别划算。里奇蒂罗对于名人效应并不迷信，斯导的才华毋庸置疑，但他只是一位出色的电影导演，而非出色的游戏设计者，况且斯导日理万机，光是电影界的事就够他忙活了，不可能真正拿出太多精力在游戏上，与他合作开发游戏，挂名的性质更浓一些。

比起普罗布斯特遗留的那些与斯皮尔伯格合作的项目，里奇蒂罗更关心自己亲手扶持的原创品牌。《LMAO》是EA与斯导的3个合作项目之一，游戏采用第一人称视角，引入大量跑酷元素，当时DICE也在闷头开发《镜之边缘》，尴尬地撞车了。两款游戏同时在2005年投入制作，3年后，《镜之边缘》顺利问世，而《LMAO》依然处于原型设计阶段，连系统都没有设计完，成了吞噬人力财力的雾件，最终被EA取消，这一系列事件充分证明了普罗布斯特“拿来主义”的失误：名人并非万灵药。

普罗布斯特的唯销量论也让里奇蒂罗反感，在过去，一款游戏即使获得好评，只要销量不达标，项目负责人就必须承担处罚。里奇蒂罗则对赏罚机制进行了改革，一款游戏如果在媒体和玩家之间取得了良好反响，就算销量不达标，制作者也会得到奖励。反之，如果一款游戏保持大卖，口碑却明显下降，制作者虽不会遭到严厉处罚，但也会被高层责令反省，总结经验，避免下一代作品出现销量滑坡。《镜之边缘》的销量并未达标，但媒体评价尚可，里奇蒂罗并不认为

DICE失败了。况且在开发《镜之边缘》的过程中，制作组积累了大量的技术和经验，这些优势在日后被用于“战地”等其他游戏，这是本作平平的销量无法体现的功劳。

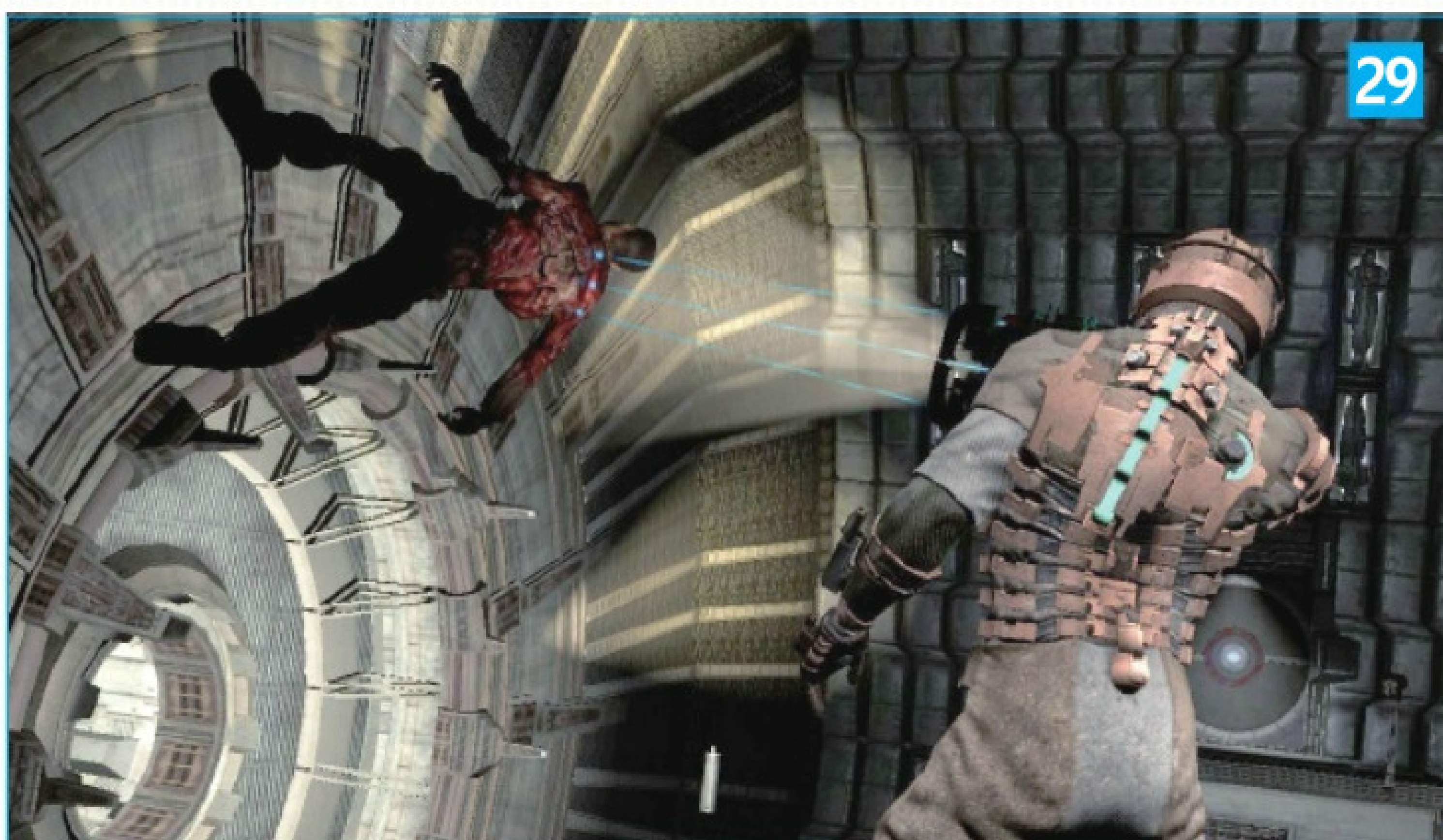
然而，像《镜之边缘》这样标新立异的游戏在当前EA的产品线中只是少数，里奇蒂罗打造的原创品牌，大多是模仿现有成功案例的作品：《战地双雄》模仿《战争机器》，《死亡空间》模仿《生化危机4》，《但丁的地狱》模仿《战神》。当然，模仿不等于抄袭，如果能够充分吸收前人的营养，并融入自己的优点，就有希望博得掌声。《死亡空间》做到了这一点，它采用类似《生化危机4》的越肩视角，但恐怖感更浓郁，气氛出色，受到玩家的好评。而《战地双雄》面对《战争机器》就显得力不从心，不论是画面还是打击感都不够优秀。《但丁的地狱》场景不错，但内容重复度过高，充其量只能算是穷人版《战神》，EA居然将它的发售日定在《战神Ⅲ》登场的一个月之前，销量也因此受到了影响。在这3部作品中，EA最初看重的是《战地双雄》和《但丁的地狱》，《死亡空间》的初代只是一款低成本作品，开发费用远没有另外两部游戏高，玩家最终给出的评价却与EA的预测正好相反，《死亡空间》获得一致好评，另外两部作品却褒贬不一。EA见况不妙，叫停了《但丁的地狱》的续作，将制作组Visceral Games的大部分资源投入《死亡空间2》，但为时已晚，工作室中缔造该系列的两位高层格伦·斯科菲尔德和迈克尔·科德雷被Activision高薪挖走，成立了Sledgehammer Games，负责《使命召唤——现代战争3》的部分开发工作。

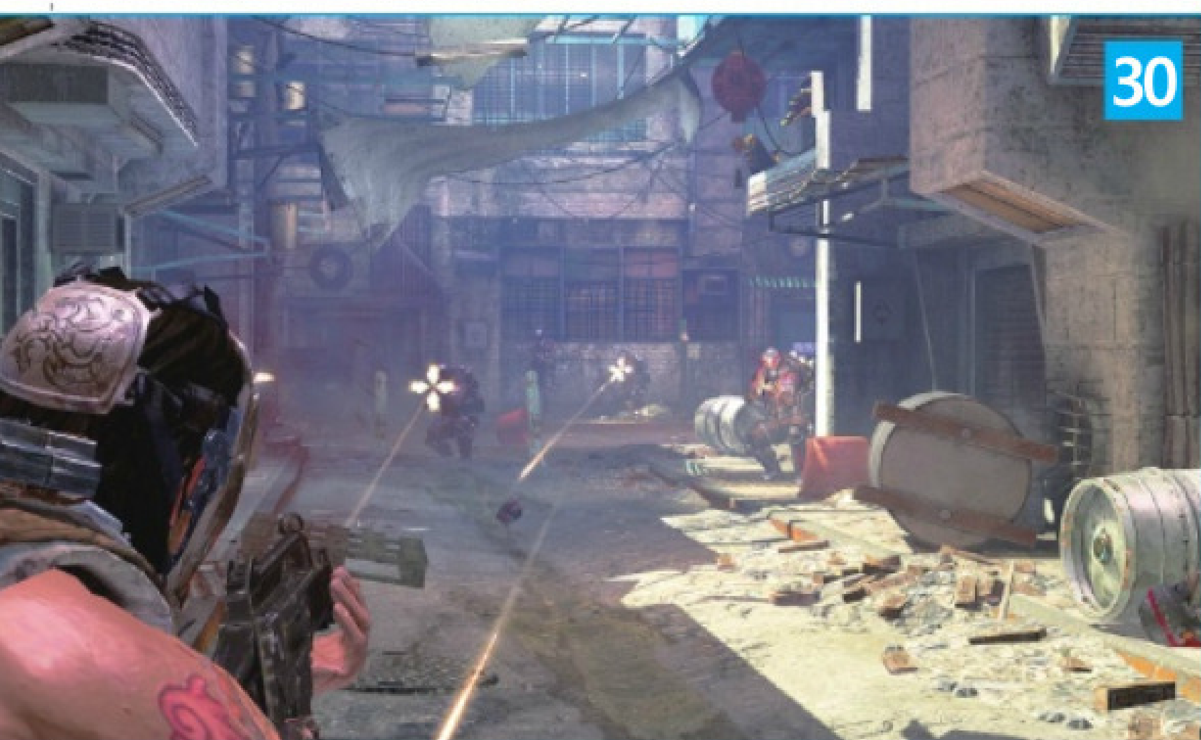
主机换代之时，才是打造新品牌的最佳契机，EA的一系列原创作品发售于2008至2010这3年间，此时的主机已经进入发展中期，留给新品牌的市场空间越来越少。当然，我们不能因此而责怪里奇蒂罗，毕竟他在2007年才上台。里奇蒂罗对《光环》颇为羡慕，微软把这个系列打造成了21世纪的《星球大战》，靠宏大的世界观吸引用户，除了作为主打的游戏作品，《光环》的小说、模型等周边的收益也十分可观。里奇蒂罗希望将“死亡空间”“质量效应”“孤岛危机”等系列打造成EA的《光环》，着力刻画世界观深度，挖掘周边市场的潜力。但《光环》对周边产品的质量抓得很严，每一部小说都有一定水准，而《死亡空间》的小说、漫画和外传游戏的素质并不都为人称道。各个制作组对于世界观的塑造也存在问题，《死亡空间》和《质量效应》的续作都存在“吃书”（前后设定矛盾）的情况，《孤岛危机》最离谱，3代游戏3个编剧，冲突层出不穷，把好好的剧情熬成了一坨糨糊。《光环》折腾了整整9年，直到2010年的《致远星》才出现严重的“吃书”问题，而EA的一干品牌只做到3代就把自己的世界观弄得一团乱麻。

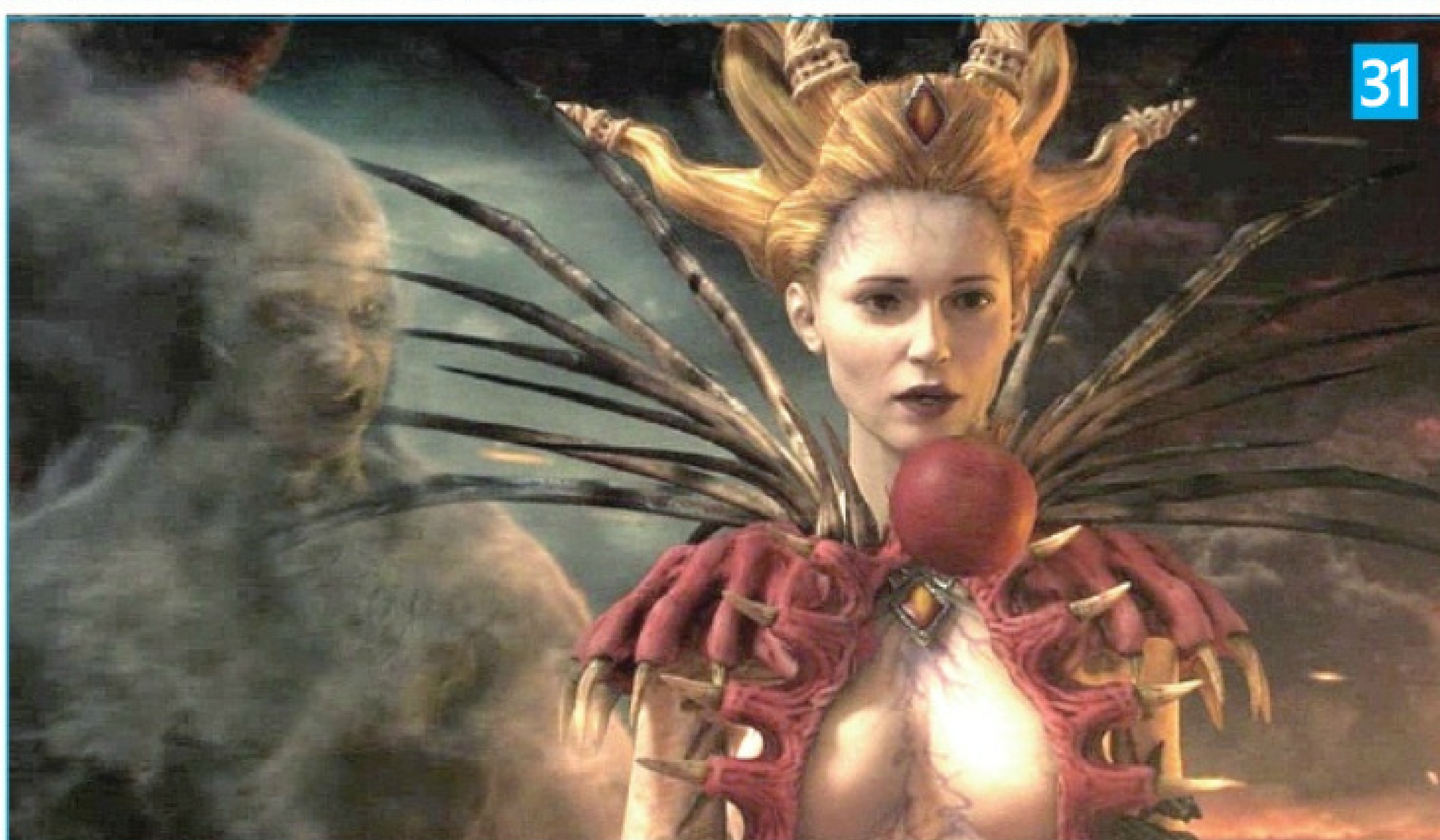
新系列存在“成长的烦恼”，老品牌的发展也不尽如人意。2009年的《命令与征服4》原本是一款针对亚洲市场开发的免费游戏，在项目转型后，EA为了销量考虑，在标题中加入了4代的正统序号，这种挂着羊头卖狗肉的做法难免让玩家产生上当的感觉。2012年的《暴力辛迪加》是早年牛蛙同名策略游戏的重启，EA却把这部作品的类型定为FPS。牛蛙的老Fans以策略爱好者居多，就算挂上《暴力辛迪加》的招牌，他们也不会对这款FPS感兴趣，而FPS玩家对牛蛙的原作几乎毫无了解，对于他们而言，这就是一款普通的电子朋

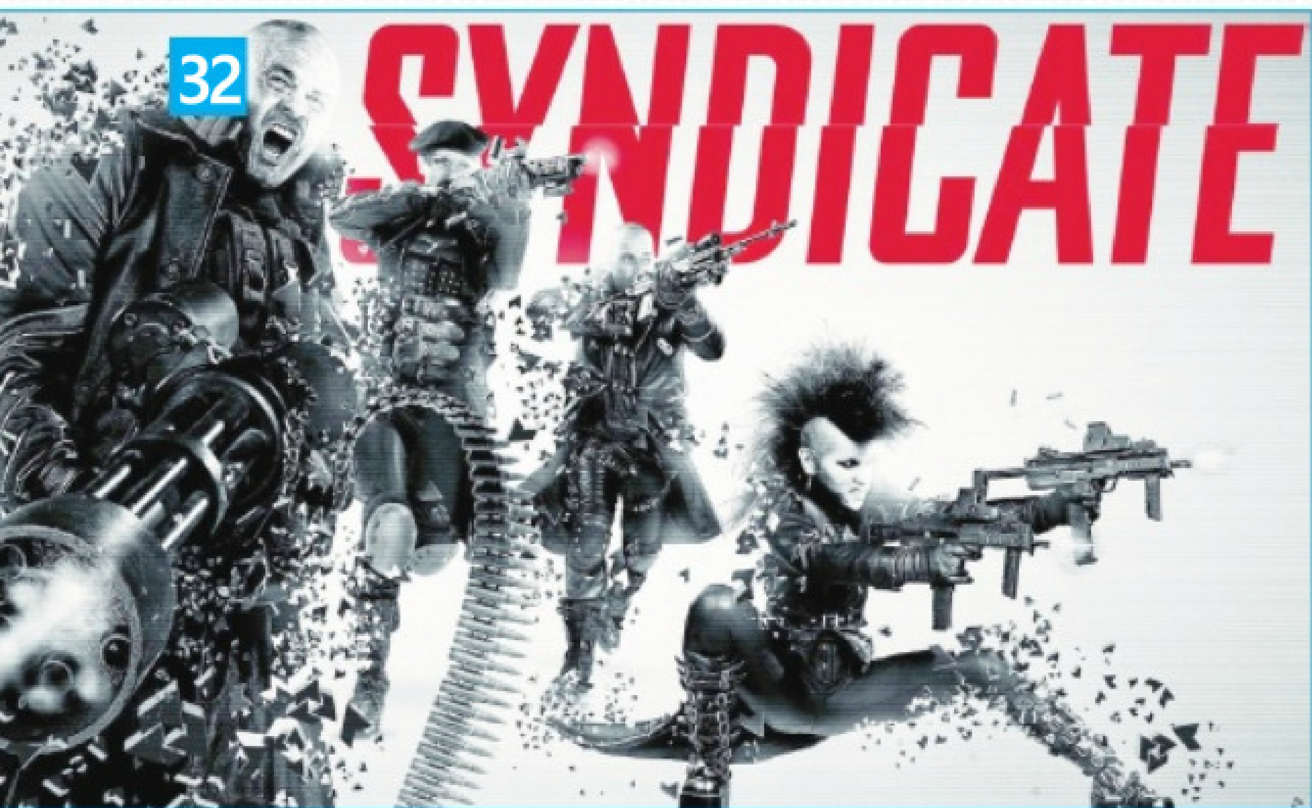
28.《孤岛危机》无厘头的官方漫画遭到恶评
29.EA撒下的种子里只有《死亡空间》做到了青出于蓝
30.《战地双雄》的评价很一般，特别是对中国玩家来说，连场景都值得被吐槽
31.《但丁的地狱》的过场动画还是有看点的……



















32-33.《暴力辛迪加》最大的问题就是不应该被改编成FPS，FPS对它的传统用户来说毫无吸引力，也难以讨好年轻一代玩家，即使四人合作也无法体现出原作的味道
34.拿下《孤岛危机》这个画面王对EA意义重大
35.《半衰期2——橙盒》为EA和Valve建立了合作关系，尽管这种关系并不是那么稳固
36.《命令与征服4》成为了系列污点

克射击游戏，仅此而已，阅历浅的人搞不好还会给本作扣上“抄袭《人类革命》”的帽子。EA大概认为策略游戏在今天没什么市场，随手就把《暴力辛迪加》整容成了FPS，但事实却与他们的预测正好相反。Take Two同年的策略大作《幽浮——未知敌手》拿奖无数，销量突破百万，这个成绩虽然不算出色，但至少比《暴力辛迪加》的30万体面多了，也证明策略游戏在今天依然有销路，制作组还准备在今年把游戏移植到iOS平台再赚一笔，与灰头土脸的《暴力辛迪加》形成了鲜明的对比。

里奇蒂罗自己也清楚，EA的新品牌处于成长期，光靠这些作品压制对手不现实，集团需要寻求更多的外部合作，为此他大力强化了EA Partners部门的作用。在传统的商业模式中，发行商手握作品的版权和知识产权，为制作组提供开发经费，员工上下的工资基本靠发行商维持。在这种情况下，制作组的项目，乃至整个公司的生杀大权就被掌握在发行商手中。游戏发售后，因为作品是发行商提供的经费打造的产品，发行商在抽取利润时拥有更高的话语权，制作组只能拿小头。如果制作组不满这一情况，投奔敌营，版权和知识产权就留在了老东家手中，自己只能从头来过，元气大伤。这一传统模式在30年间一直是游戏界惯用的做法，直到近年，很多明星工作室早已打造了一款又一款经典，积累了足够多的资金，无需向发行商求助，不存在“拿人手短，吃人嘴短”的问题，自然更不甘心沦为发行商的玩物，开始争取版权和知识产权。EA Partners就是为此而生的一个发行部门，它的合作模式并非固定，而是依照不同情况给出不同的利润分成，但不论是哪一种，都充分保障了合作双方的利益，赢得了众多明星工作室的支持。

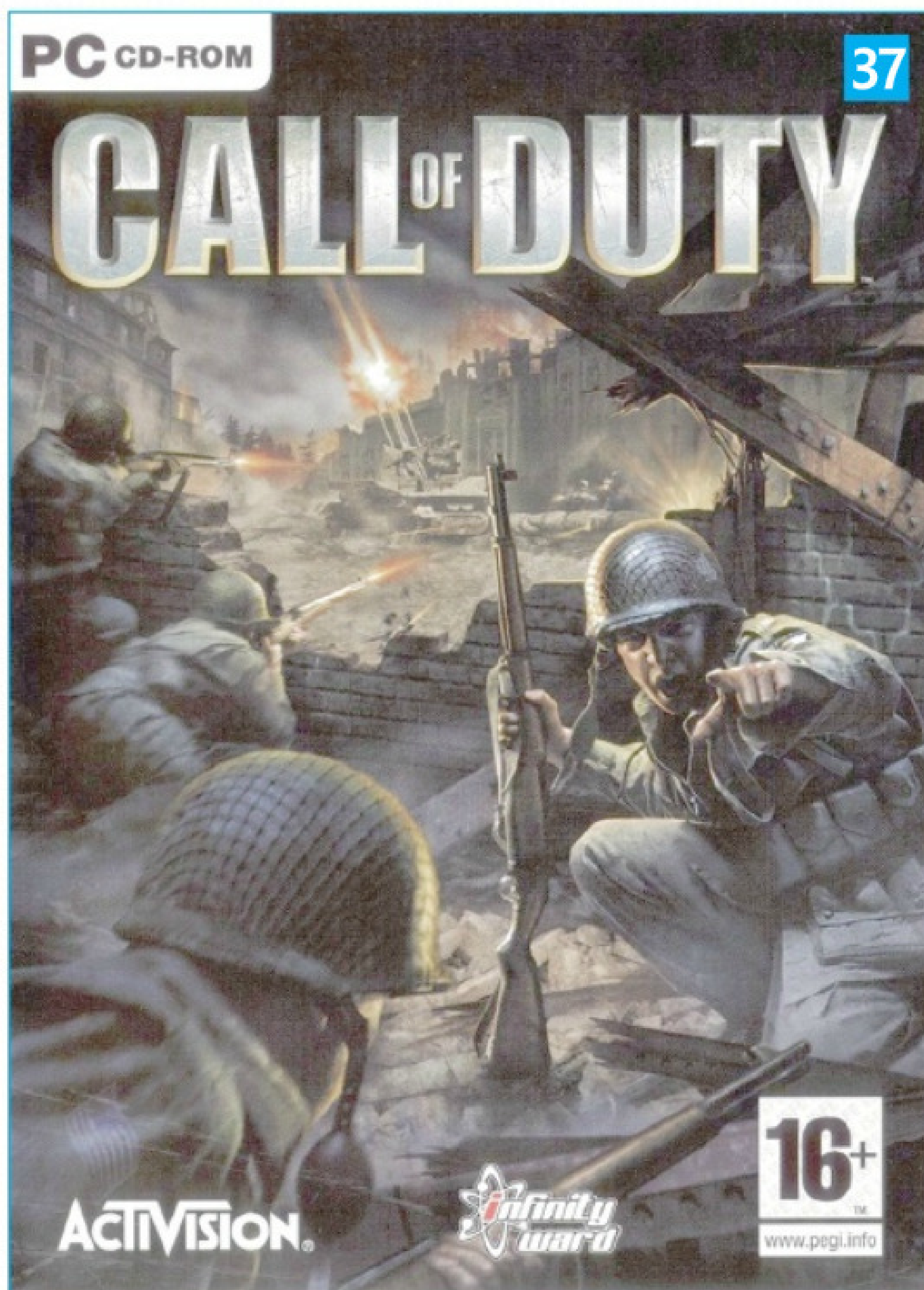
外界对EA Partners的关注始于2007年，EA通过这个部门接连发行了《半衰期2——橙盒》《孤岛危机》等堪称顶级的巨作，广受瞩目。当时，Valve Software与老东家Vivendi Games打了多年的官司，被迫通过Steam平台以数字下载模式发行PC游戏，但《半衰期2——橙盒》等游戏需要推出主机版，而主机市场以实体光盘为主，与Vivendi闹翻后，Valve缺乏实体发行的渠道。EA抓住机会，拿下了Valve诸多新作的发行权。Valve资金充沛，自《半衰期2》开始的所有游戏都是自费研发，连广告费都自掏腰包，他们需要的只是EA的实体发行渠道。EA自然不可能拥有《半衰期2》的版权或起源引擎的知识产权，但换个角度看，Valve在合作中承担了绝大部分经费，EA这边非常省心，只需要运货铺货就行了。《孤岛危机》的版权归EA，开发费也由EA提供，

但EA允许Crytek保留引擎的知识产权，对于德国人而言，这样的条件足矣。毕竟他们制作游戏是为了推销引擎，游戏的版权并不重要。EA Partners的模式相当灵活，知识产权、版权、开发费、广告费等资产和成本分担到哪一方，都有充足的谈判余地。简单来说，付出多少，回报多少，制作组承担的费用越多，风险就越大，游戏发售后，利润分成也就更高。举例而言，Valve通过《半衰期2——橙盒》等游戏的实体版获得的分成，就比Crytek从《孤岛危机》中分到的利润更多，因为Valve承担了更多成本。大牌工作室对于自己的作品充满自信，都喜欢保持高风险高回报的状态，EA Partners优厚的待遇和灵活的条件正对他们的胃口。

EA Partners在2010年的Infinity Ward叛逃事件中被推到了风口浪尖上。Infinity Ward的骨干来自一家名为2015的小工作室，为EA开发完大受好评的《荣誉勋章——联合突袭》后，员工集体投奔Activision，建立了Infinity Ward，新公司的第一部作品便是继承《联合突袭》脚本流演出风格的FPS《使命召唤》。从此，《使命召唤》扶摇直上，《荣誉勋章》一蹶不振。然而，Infinity Ward的老大杰森·韦斯特和万斯·赞佩拉也有自己的苦恼，《使命召唤》的版权属于Activision，再这样下去，不论获得多大的成就，自己也只是在替人做嫁衣。制作组曾提出打造拥有自主版权的新作，被Activision驳回，鲍比·考提克甚至恶意扣押员工奖金，试图以这种方式控制他们，让他们断了自立的念头，继续做“现代战争”系列。杰森和万斯忍无可忍，率领骨干人员叛逃，在EA的协助下成立Respawn Entertainment。EA Partners给Respawn开出了相当优厚的条件，允许他们保有版权，这正是杰森和万斯投奔EA的根本原因。人们对Activision能否继续在FPS市场如鱼得水持怀疑态度，在这个节骨眼上，Bungie与Activision签订了关于新作《命运》（Destiny）的合约。《光环》的版权在微软手中，Bungie吃过了一次亏，自然不会再吃第二次，他们在合约中明确规定，《命运》的版权归Bungie所有，考提克就算不愿意，为了稳住军心，他也只得签下合约，毕竟这个新盟友能消除人们的担忧。

在这场风波中，EA和Activision都承受了不少损失。杰森和万斯虽然在Respawn重聚，但考提克动用法律武器不断轰炸二人，让他们无法投入精力安心制作游戏，严重拖延了Respawn的开发效率。而Infinity Ward经过这番叛乱元气大伤，靠着Sledgehammer的支援才完成了《现代战争3》。整个风波中最大的赢家反而是渔翁得利的Bungie，在关键时刻逼宫Activision，获得了梦寐以求的权利。有人觉得EA与Activision这种刀光剑影的竞争是EA Sports和2K Sports的翻版，事实并非如此。在体育授权大战中，笑得最开心的是各个球类联盟，而非游戏公司，EA与Activision在这次叛逃事件中虽然拼得两败俱伤，但EA至少向游戏界普及了捍卫自主版权的意识，改变了整个行业发行商至上的风气，为众多开发商争取了更多权利，游戏生态圈变得更加健康，最终受益者是广大玩家。EA扶持Respawn的直接目标是为了打击Activision，但也间接促进了产业的变革，就这点而言，Respawn事件堪称里奇蒂罗在CEO任期内影响最广的事件，虽然Respawn的新作至今仍未问世，EA并没有得到金钱上的收益，但通过此事，EA大大改善了公司的舆论形象，这是一笔难以估量的无形财富。

“荣誉勋章”空有老字号招牌，却被“使命召唤”打得溃不成军。很多成熟的消费者早已认清，品牌不重要，重要的是品牌背后做游戏的人，人在魂在，人走魂走。里奇蒂罗明白这个道理，所以他宁可顶着巨大的风险，也要把杰森和万斯二人组挖走。在考提克的眼中，版权依然重于制作组，《吉他英雄》走红后，他买走了版权方RedOctane，却将制







37.初代的《使命召唤》是《荣誉勋章——联合突袭》的精神继承者
38.而《荣誉勋章——联合突袭》毫无疑问是二战脚本流FPS的先驱
39.《现代战争2》是杰森和万斯的最后一作“使命召唤”，之后发生的故事令人愕然



40.Bungie的《命运》将成为Activision的新招牌
41.Activision对“吉他英雄”的竭泽而渔毁掉了这个系列
42.《摇滚乐队》为甲壳虫的授权花了5000万美元
43.《野蛮传奇》的PC版脱离EA独自发行







作组Harmonix晾在了一边。考提克认为，区区音乐游戏，Activision自己另找团队也能做好，犯不上收购原班人马。结果MTV Games收购了Harmonix，打造的“摇滚乐队”系列成为“吉他英雄”的最强劲敌。Activision以惊人的速度榨取着“吉他英雄”系列的价值，2009年一年推出的新作就多达9款，市场转眼间进入饱和状态，随后迅速崩溃，2010年的新作只剩3款，2011年至今的新作数量是0。考提克的作风甚至比普罗布斯特更加冷酷功利，Activision的音乐部门刚成立一年就遭遇了大裁员，关闭3家负责“吉他英雄”的公司，炒掉200人，其中包括RedOctane。而“摇滚乐队”则表现出更坚韧的生命力，直到去年还推出了新作，Harmonix庆幸自己没有被Activision收购，否则他们的下场将和RedOctane一样凄惨。

“吉他英雄”与“摇滚乐队”同样发生了恶性竞争，双方为争夺歌曲授权大打出手，授权费水涨船高，利润率越来越低，与体育游戏市场如出一辙。不过，“摇滚乐队”属于EA Partners部门发行的品牌，与《半衰期2——橙盒》类似，EA只负责实体网络的运货铺货，不参与游戏的实际开发，几乎没有风险，避开了音乐游戏市场萎缩导致的损失，悠哉游哉，与焦头烂额的Activision形成了鲜明的对比。

当然，没有永远的敌人，只有永远的利益，EA Partners这种交面不交心的盟友并不稳固，由于EA并没有作品的版权，合作伙伴在合同规定期外可以随时脱离关系。特别是那些规模较小的独立工作室，在过去，如果不与发行商合作，缺乏实体发行网络的他们很难推广自己的游戏。现在，有了Steam等网络发行平台，任何公司都可以通过下载的方式将游戏卖出去。Double Fine的《野蛮传奇》主机版由EA发行，今年推出的PC版直接通过Steam推送，与EA再无瓜葛。Hothead（《戴斯班克》制作组）和Klei（《山克》《忍者印记》制作组）在功成名就后纷纷脱离了EA的合作。通过EA Partners发行游戏，EA承担的风险低，收益也低，利润的大头都分给了制作组。当然，EA Partners更多是为了打击敌人，而非壮大自己，如果EA不与他们签约，他们就会找上其他公司，多一个不牢固的盟友总比多一个对手强。

白力更生

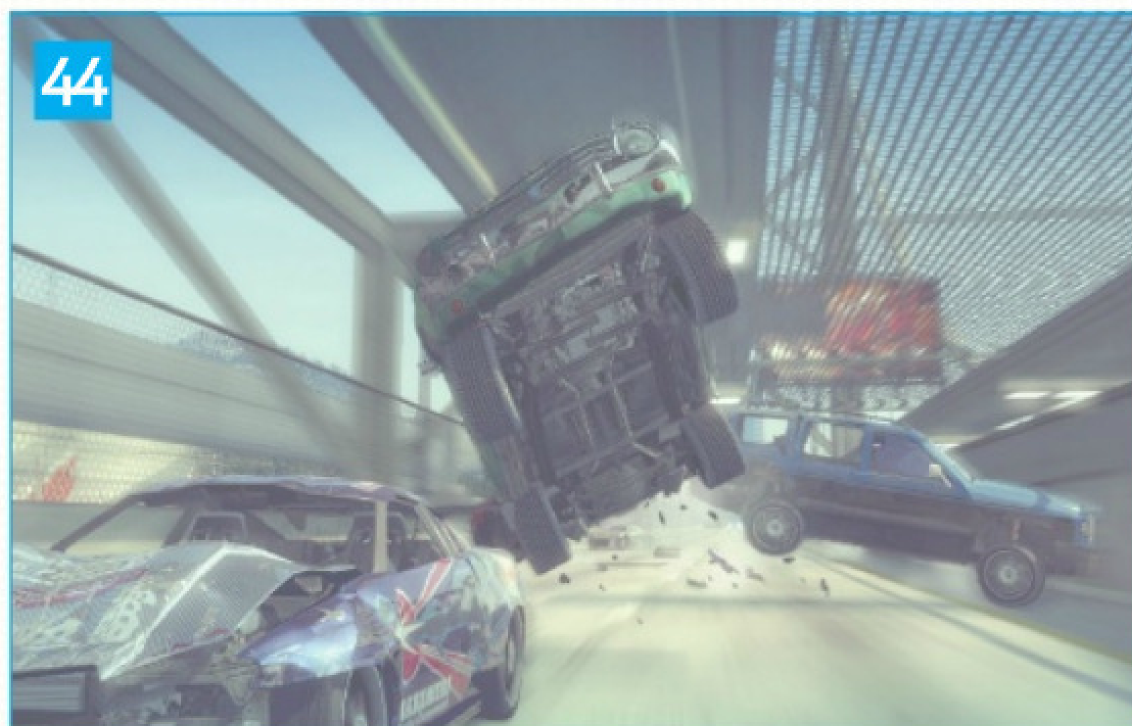
为了在每年3月财年结算时拿出一张漂亮的报表，各大公司的CEO都要想办法提高利润，里奇蒂罗自然也不例外。提高游戏利润总量的方式主要有两种，第一种自然是提高游戏销量，说起来容易，做起来难；第二种则是在销量不变的情况下，提高每一份游戏的利润。对于一部售价59美元的主机实体游戏，EA最多只能拿到10美元的收益，PC盒装没有权利金问题，但最多也只能拿到20美元。如果游戏使用了第三方引擎，还需要再拿出约3美元的利润分成。像《质量效应

2》这种虚幻引擎3开发的作品，每卖出100万套，EA就需要给Epic分出300万美元。如果EA能实现引擎的自主权，就能省下这部分支出。早在2004年，EA就花4800万美元收购了引擎界的名门Criterion Games，他们是“火爆狂飙”系列的开发者，同时拥有业界著名的引擎RenderWare。在当年，RenderWare的市场份额与虚幻引擎2并驾齐驱，该引擎对于PS2、Xbox和PC的支持都很好，受到了开发者的广泛赞誉，《横行霸道Ⅲ》《马克斯·佩恩2》等大作均由该引擎打造而成，就连Konami和SEGA等众多日本公司也是他们的客户。Criterion被EA收购后，游戏开发基本没有受到影响，“火爆狂飙”依然大受欢迎，推出了一款又一款续作，表现出色的他们甚至获得了接管“极品飞车”系列的权利，但Criterion的引擎授权业务却因此而一落千丈。

RenderWare引擎逐渐被冷落，并非技术原因，而是商业原因。被EA收购之前，Activision、Take Two、Ubisoft、THQ、Konami、SEGA等公司都是该引擎的客户，也是EA的竞争对手。Criterion被EA收购后，这些公司自然不愿继续使用RenderWare引擎，否则很容易将自己的信息透露给EA。另一方面，EA自己对于这种情况也很苦恼，Criterion把所有技术都扔进了RenderWare引擎里，每当他们开发出一个新技术，EA就需要考虑，有多少东西应该拿出来在行业内分享，有多少东西应该由自己独占。EA希望将Criterion打造成整个集团的技术中心，让一系列游戏转用RenderWare引擎，但受限于各种商业因素，经过权衡利弊后，最终放弃了这样的想法，集团内使用RenderWare引擎的游戏依旧只有Criterion自己的《火爆狂飙》和《黑煞》。新一代引擎霸主Crytek是EA Partners计划中的一员，不过双方的合作仅限于“孤岛危机”这个系列，CE的知识产权不归EA所有。Crytek的游戏销量虽然一般，但他们在工业领域的收益颇高，规模日渐庞大，吞并了多家公司，目前在世界各地均有分部。EA若想将其收购，价格不会比BioWare低，里奇蒂罗不想再掏8亿美元，况且CE也是一个对外公开的商业引擎，一旦EA将Crytek收购，又会面临与Criterion相同的矛盾，并不划算。因此在高清时代，引擎始终是EA的一大问题，预算较高的作品使用虚幻引擎3，而低成本项目则继续沿用PS2时代的引擎，以此节省支出。

《使命召唤》一直在id Tech 3的基础上修修补补，也是为了节省支出。近年“使命召唤”每一作的销量都超过2000

44. Criterion不只会做“火爆狂飙”，引擎技术也很了得
45.《马克斯·佩恩2》使用了RenderWare引擎，画面很棒
46.《横行霸道Ⅲ》和两个资料片同样使用RenderWare
47. CE3的实力超群，只有虚幻引擎4能与其媲美
48.“死亡空间”从1至3一直在用PS2时代的引擎
49. Enlighten的全局光看上去不错，但存在严重缺陷
50.《战地4》不再具有画面优势了













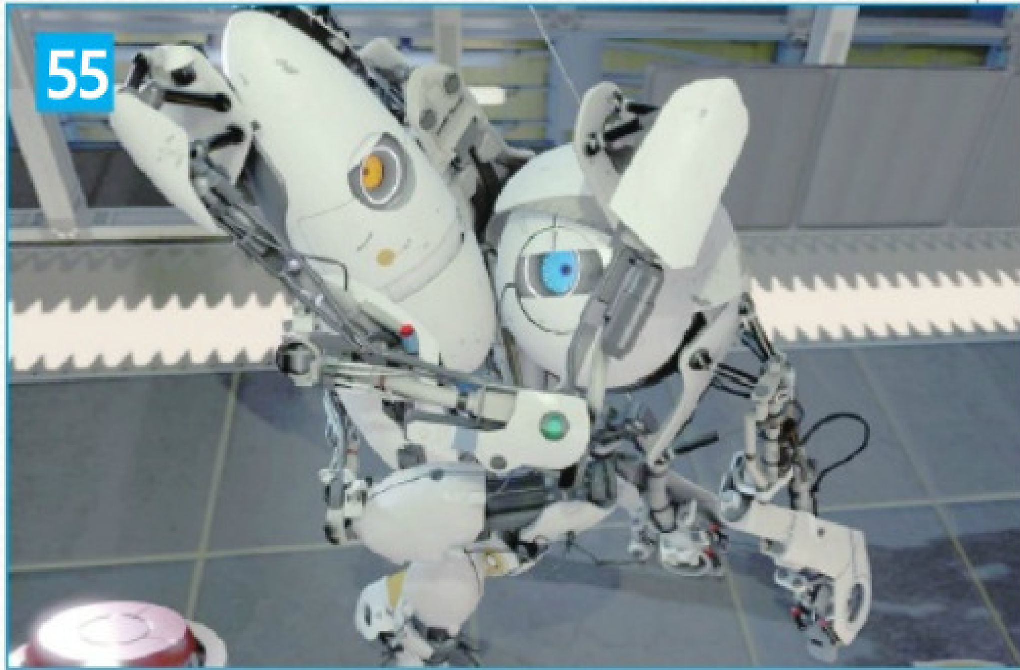












51.《龙世纪Ⅱ》使用BioWare的引擎，续作将换装寒霜
52.去年的《极品飞车——最高通缉》画面相当不错
53.《半衰期2——橙盒》的PS3版由EA移植
54-55.《传送门2》是最后一部Valve与EA联合发行的游戏，Steam的丰厚利润已经让Valve乐不思蜀

万，如果制作组使用其他公司的授权引擎，Activision的利润就会因此减少6000万美元。里奇蒂罗当然也明白这个道理，他将瑞典的DICE工作室打造成新时代的技术中心，《战地——叛逆连队》始创的寒霜引擎被用于“荣誉勋章”“极品飞车”“战地双雄”等系列的续作，与RenderWare不同，寒霜从一开始就没有对外授权的打算，是EA内部的专用引擎。通过知识产权的自主化，降低开发成本，里奇蒂罗的想法是好的，但DICE的技术存在软肋。寒霜引擎2引入全局光照，作为整个引擎最关键的特性，这个技术并非DICE自身的产物，而是购买自英国公司Geomerics的Enlighten组件，到头来EA还是需要为寒霜引擎向第三方付钱，并没有真正实现自主化。Geomerics是一家第三方技术公司，任何企业只要出钱，都能买到他们的组件，况且Enlighten的算法有严重的缺陷，只能计算光线的反射，无法计算光线的吸收和衰减，全局光效果也非完全实时，无法随场景结构的变化而变化，墙被凿出一个洞，光线打进去，屋内的全局光却毫无变化，也与寒霜引擎强调物理破坏的思路不符，而CE3就没有这样的缺陷。目前《战地4》已经公布，人物脸部和粒子效果等细节较上一代有所加强，但2013年是图形技术大跃进的一年，《孤岛危机3》《武装突袭3》《地下铁——最后的曙光》的画面都不差，更不用提蓄势待发的众多虚幻引擎4新作了，《战地4》只能明智地宣布，不再靠画面吸引玩家。

统一使用寒霜引擎固然能降低成本，但换引擎的同时也要考虑适应性问题，寒霜是一个为FPS打造的引擎，未必适合其他类型。BioWare经常使用自主引擎制作游戏，就是因为市面上的引擎大多不适合RPG。《无冬之夜》的Aurora、《翡翠帝国》的Odyssey、《龙世纪》的Eclipse和《龙世纪Ⅱ》的Lycium都是他们自己的技术结晶。BioWare早就购买了虚幻引擎3的授权，《质量效应》含有大量射击元素，使用虚幻引擎3并无不妥，但《龙世纪》这种传统的RPG就不适合该引擎。同理还有“命令与征服”系列，多年来一直使用西木时代的SAGE引擎，也是出于类似的考虑。EA责令今年发售的“命令与征服”新作和《龙世纪Ⅲ》统统换用寒霜开发，会不会引发问题，尚不可知。里奇蒂罗强制推广寒霜引擎，削弱了BioWare等公司自身的引擎产品线，把大部分鸡蛋放在了DICE这一个篮子里，虽降低了研发成本，却带来了很多风险和隐患。Criterion也认为寒霜只适合射击游戏，他们开发的“极品飞车”续作《热力追踪》和《最高通缉》使用改进自RenderWare的变色龙引擎，画面比寒霜2打造的《亡命天涯》更细腻，足以说明问题。

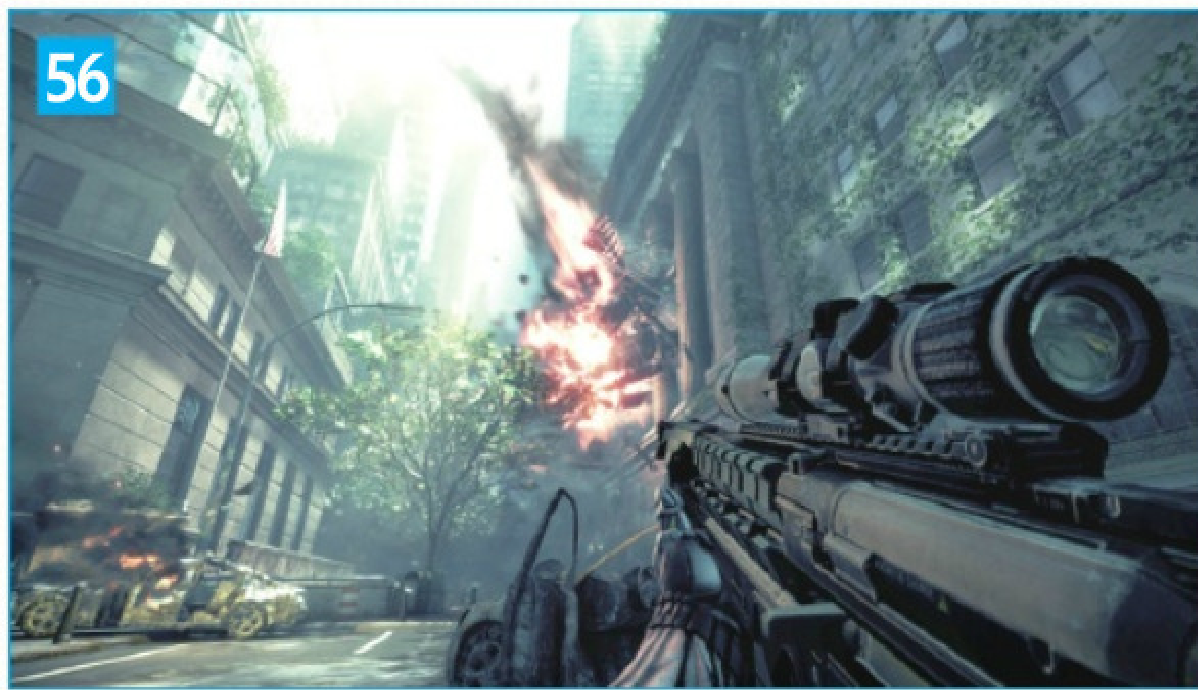
游戏产业涉及的利益方过多，大部分利润都被包装、生产、运输、零售商的成本所占据，这些成本才是利益链中的大头，再去掉主机厂抽取的权利金，到头来游戏公司最终拿到的钱并不多。Valve看准了这一问题，推广Steam数字平台。下载游戏不存在实体物流成本，网络直销简化了产业结构，颠覆了运营模式。对于一部售价59美元的游戏，微软和索尼收取15%，约合9美元的权利金，Valve则收取游戏售价的30%，剩下的70%金额全部归第三方所有，这是一个绝妙的双赢关系。虽然PC平台近年饱受盗版问题困扰，销量无法与主机相提并论，但对于制作组而言，依据不同情况，在Steam卖出一款游戏，获得的利润可能是主机盒装的4至8倍，极为诱人。这样一来，就算Steam版的销量不高，制作

组依然有利可图。当然，Valve自家的很多作品依然需要推出主机版，这些都是EA Partners部门负责的项目，《半衰期2——橙盒》《求生之路》《求生之路2》《传送门2》这4部游戏的主机版盒装均由EA发行。早年Valve倾向于Xbox 360平台，对PS3并不熟悉，EA承担了《半衰期2——橙盒》的PS3版移植工作，帮了大忙，Valve对于EA Partners的支持非常满意。不过，在《传送门2》发售之后，二者长达6年的蜜月期就结束了。

2011年夏天，《孤岛危机2》突然从Steam下架。原因是Valve规定，Steam的游戏发行DLC需要通过官方渠道推送，缴纳30%的权利金，而《孤岛危机2》在Steam上销售的地图包DLC却绕过了Valve的渠道，因此被下架（一年后在Steam重新上架的《孤岛危机2》是年度版，自带全部DLC，不存在这个问题）。当然，EA作为商场的老手，不可能不知道这些条款，有人猜测EA故意引起纠纷，为的是推广自己的平台Origin。后来的发展果然应了猜测，《战地3》《质量效应3》《孤岛危机3》等一系列作品都成了Origin的独占游戏。EA推广Origin的大方向是对的，但这个决策来的很仓促。在此之前，EA甚至没有把PC当作发展的重心，《麦登NFL橄榄球》《NHL冰球》《泰格·伍兹高尔夫》等体育游戏已经连续数年缺席PC，FIFA的PC版不论是画面还是系统都落后于PS3和Xbox 360版，直到《FIFA 12》才完全同步，《战地双雄》《但丁的地狱》等多部原创新作也没有PC版。而Origin的前身是EADM（EA下载管理器），顾名思义，就是一个下载客户端的管理软件，Origin不过是在它的基础上增添了加密和好友功能，两年过去了，Origin的功能依然很简陋，没有摆脱“下载器”的定位，距离真正的社区化游戏平台还有一定差距。其实Steam真正崛起是2007年之后的事，如果里奇蒂罗一上台就大力推广Origin，EA完全有希望在这一领域超过Valve，但里奇蒂罗终究还是慢了一拍，造成很多劣势。

当年《半衰期2》发售时，Valve也采取了强制捆绑Steam的策略，虽然那时平台的各项功能不甚完备，但凭借着游戏本身出色的素质，Steam的用户还是迎来了一次爆发性的增长。现在的EA正是在模仿Valve 8年前走过的老路，靠《战地3》等大作推广Origin。问题在于，《半衰期2》发售时，Valve在网络直销方面并没有竞争对手，而Origin一经诞生就要面对Steam这个成熟的对手，局势不妙。Steam在2007年架设了完善的社区，一年后又推出Steamworks标准和云存储功能。经过此番改造，Steam才脱离了游戏下载器的原始面貌，成为一个综合平台。作为Valve研发的程序接口，Steamworks成为了PC游戏的新标准，加入该技术的游戏可以彻底融入Steam平台，获得包括成就、网战、加密在内的一条龙服务支持。由于Steam在PC正版市场中占有极大的份额，很多游戏索性将其作为唯一的支持对象，对于Steamworks独占游戏，就算玩家购买实体盒装，依然需要安装Steam才能运行。根据EA的官方数据，Origin的用户数量为4000万，看上去只比Steam少了20%，但事实没这么简单。Steam社区每个3个月就大更一次，新功能新乐趣层出不穷，就算你玩的是《上古卷轴V》这种纯单人游戏，正版也拥有很多盗版不具备的优势，而Origin就缺乏这种特色。

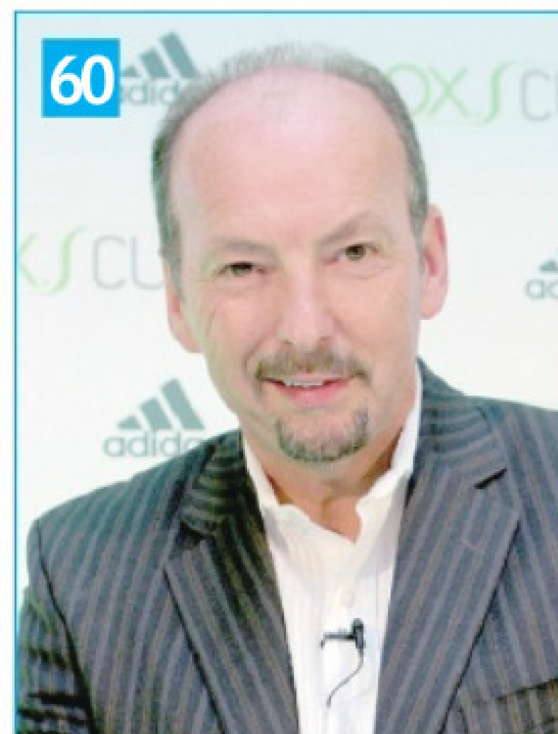
API（应用程序接口）功能过于单一是Origin的致命伤，不同于Steamworks丰富的功能，Origin的API只提供了用户验证、反盗版等基本的能力，很难吸引EA自家之外的游戏对其提供支持。虽然Origin也销售第三方游戏，但很多作品都被Steamworks独占，Origin在这种情况下只是一个卖序列号的渠道商。比如今年的《古墓丽影》，你在Origin购买











56.《孤岛危机2》下架是EA和Valve敌对事件的起点
57.里奇蒂罗与纽维尔合作了4年，转眼就成了对头
58.EA想通过Origin分一杯羹，它有不错的用户基础，但体验还需跟上
59.在《战地3》之外，玩家有太多射击游戏可以选择
60.尽管在职业生涯中赢得的并非都是好名声，但目前彼得·摩尔是EA下任CEO呼声最高的人选



61.位于美国加利福尼亚州红杉市的EA总部，Visceral Games，也就是之前的EA Redwood Shores Studio也位于这里，它会成为EA未来最重要的工作室吗？EA的问题需要多久才能得到解决？里奇蒂罗的改革初见成效，却无奈离开，留下的是许多尚未揭晓的答案

了该游戏，得到的是一串Steam产品密钥，必须申请Steam账号将其激活才能运行。这种把用户拱手送给Valve的尴尬情况，EA应该了解，但两年过去了，Origin的API还是老样子，令人费解。另一方面，虽然Origin的用户数量与Steam旗鼓相当，但用户活跃度和社区黏度无法相提并论。大部分人打开Origin只是为了玩《战地3》等独占游戏，仅此而已，Steam丰富的社区活动和完善的MOD功能是Origin所没有的。就营业额而言，Origin并不算失败，它的规模仅次于Steam，是当今第二大的综合PC平台，但这个成绩是《战地3》等独占游戏的功劳，与平台本身的好坏关系不大，Origin始终没能形成一个健全的生态圈，变为了EA大作的独舞，这种情况并不健康。当然，Origin已经成为EA今后的发展重心，作为平台商，EA可以收取第三方30%的权利金，《战地3》等自家游戏的收益更是高达100%，EA自然不会放弃。就目前Origin平台的情况来看，要EA花大力气大投入去整改似乎不太现实，毕竟有个投入产出比的问题在里面。

里奇蒂罗在2007年就任CEO时，曾说EA的改革需要3年时间，现在看来，他对进度的估计显然太过乐观了。即使在2013年，EA的改革依然没有完成的迹象，有人半开玩笑地说，EA处于一个为期3年的改革计划中的第6年，而这个计划实际上需要用7年以上的时间来完成。华尔街只能看懂报表，报表背后隐藏的问题他们看不懂，里奇蒂罗没能提高EA的收益，并非自己不努力，更多的是因为普罗布斯特在16年间留下的病根太多太深，这些问题不是花上6年时间就能解决的，3年当然可能性更低。部分玩家至今讨厌EA，大多是因为普罗布斯特犯下的错误，与里奇蒂罗并没有多大关系。在这6年时间里，虽然EA的市值在不断缩水，里奇蒂罗却显著提升了公司的技术力和软实力，特别是后者。EA逐渐从一个依赖电影改编和体育游戏的公司变为了一家着重打造核心大作的集团，与其他公司的合作渐多，关系明显好转，在数字发行领域占有一席之地，玩家对EA的评价也有了一定的提升。但在金融危机的大环境下，在高清游戏开发成本增长的大背景下，在EA实施改革的大前提下，同时面临这么多困境，又要迎头而上，又要改变弊端，又要提升利润，实在太强人所难。里奇蒂罗已经尽力而为，但华尔街的投资者要的只是一张好看的财务报表，这就决定了他的结局。

今年春季，EA的产品线遭遇了近年来最严重的失败，《死亡空间3》和《孤岛危机3》的评价与销量都不尽如人意，《模拟城市》和《战地双雄——魔鬼联盟》更是屡遭恶评，这些游戏成为了压倒里奇蒂罗的最后一根稻草。在辞职声明中，里奇蒂罗并没有给自己找任何借口，他开门见山地写道，2012财年的收益并没有达到预期，为此，他需要承担全部责任。但他也指出，EA成功提升了游戏的平均质量和销量，Origin数字发行平台的规模已经达到15亿美元，未来还将继续增长，整个公司正驶于前所未有的正轨之上，希望自己的离开，能够给继任者留下一个干干净净的新财年。在找到正式的继任者之前，普罗布斯特将暂时担任CEO。目前呼声最高的继任者是彼得·摩尔。摩尔曾是美国SEGA的总裁，在2K Sports处于劣势的情况下依然与EA Sports杀得难解难分，令人敬畏。2003年，他接手微软游戏部门，成功策划了《光环2》等大作的首发，并指挥Xbox 360强力压制了PS3。2007年，因三红质量问题爆发，摩尔被迫辞职，后担任EA Sports主管，并在2011年成为了EA集团的COO。作为一名在游戏界拼搏了14年的老将，摩尔的经验比里奇蒂罗更丰富，屡屡在逆境中上演翻盘好戏。摩尔能否扭转EA的局势，让我们拭目以待。

"试验对象的心智会绝望地创造出并不存在的记忆来……"

——《跨位面旅行中的壁障》，R·鲁特斯，1889

BIOSHOCK INFINITE

无限的世界

无限的天空

策划/本刊编辑部　执笔/Sascha Vykos、Argent

无限的世界

或许我们早就不应忽视肯·列文作为剧作家的背景，这样，当《生化震撼——无限》带来这个“无限的世界”时我们就不会那么意外。肯带给我们无尽华美的景色和令人惊异的故事，甚至几乎要让人忘记这款游戏的缺点。我们即将解构布克·德维特（Booker DeWitt）和伊丽莎白（Elizabeth）以及他们所在的世界，相信我们，即使多年以后，这仍是值得你回味的历史瞬间。

父与女

BOOKER DEWITT

“我学到的是，如果你不先做出选择，那你根本就不会有选择的机会。”

——布克·德维特对伊丽莎白说

布克·德维特是游戏的主角，也是玩家在游戏流程中所操作的人物。他是前平克顿（Pinkerton）事务所的侦探，现在则运营着自己独立的事务所。布克接受了一个合同，如果他能去哥伦比亚城救出一个女孩，那么他就可以从负债中解脱出来。随着故事的进行，布克重获了他曾经的记忆……与其他“生化震撼”主角不同的是，布克有自己独立的身份。

★ 历史 ★

布克·德维特生于1874年4月19日。在他16岁时，布克作为合众国陆军第7骑兵团的一员参与了伤膝河之战（The Battle of Wounded Knee）。有鉴于他在战斗中的狂暴表现和从敌人身上收集战利品的习惯，其他战友给了他一个“白色印第安人”的外号。

在此战之后，满怀罪恶感的布克参与了一场由韦廷教士（Preacher Witting）主持的河上洗礼，为的是能抛弃自己的过往，重生为崭新的人，但布克却在洗礼完成之前离开了。

布克在1891到1892年之间结婚。在1892年他18岁的时候，他的妻子怀上了一个孩子。布克的妻子死于难产，但为他留下了一个女儿安娜·德维特（Anna DeWitt）。在伤膝河之战后罪恶感的重压下，加上妻子之死带来的伤痛和独立抚养女儿的压力，布克逐渐染上了酗酒和赌博的恶习。后来他成为了平克顿侦探事务所的一员，参与镇压了工人运动，但最终却因为在任务中采用的手段过于激进而遭解雇。于是他成了一名独立营业的私人侦探，一名深陷酗酒和赌博泥潭中的私家侦探，最终布克欠上了一个据说是狠角色的债。







1.缅因海岸的灯塔，既是故事的开始，也暗示着故事的结局
2.游戏开始处这个盒子上的文字已经暗示了布克最关键的一件往事，他的手背上还烫着AD字样的疤痕，你会慢慢体会这些信息的含义
3.在现实历史中，美国政府为保护淘金人的安全而大量驱赶印第安人，其中拉科塔部族被包围在南达科他州的伤膝河附近，因语言不通与美军发生冲突，美军士兵遂开火射杀手无寸铁的印第安人，导致约300人（包括妇孺）死亡。在这次事件发生时，布克正在第七骑兵团中服役

某一天，布克遇到了一个自称是康斯托克神父（Father Comstock）代理人的人物。后者向他提出可以代为还债，条件是用布克的女儿安娜来交换。1893年10月8日，布克接受了这一交易，但他立刻就反悔了，他追着代理人和康斯托克神父来到一个小巷，在这里他发现还有一个女人在一扇怪异的传送门之后。布克在康斯托克试图跨进传送门时拉住了他，想要抱回安娜。在两人的争夺中，传送门关闭了，安娜被带走，只有一节小指来不及通过而被切断留在了这个世界。

这份悔恨将他更深地推入了酗酒和赌博的深渊，他在自己手上刻下了安娜名字的缩写“AD”，作为对自己的警示。

将近20年后，布克再一次遇到了那名神秘的代理人，此时后者带来的是一个让布克重新找回女儿的机会。布克同意了交易，被带到了另一个宇宙。时空传送的副作用导致他思维混乱，而他的大脑也在旧有记忆基础上生成了新的记忆来适应这个世界。他新形成的记忆则将救出女儿一事变成了一件工作，一件他深入哥伦比亚城救出一个名叫伊丽莎白的女孩来换取自己免债的工作。他脑中依然牢牢记着20年前的那句话，“带给我们女孩，你便可从负债中解脱”。他将这句话在记忆中重构成了对当前工作的描述，早已不记得这其实是自己20多年前已经完成的答应康斯托克的工作。

那对神秘的男女将布克带去了缅因州海岸的一座灯塔，路上他们讨论了布克是如何形成了新的记忆的话题，以此佐证了那名男子关于界域间穿行会导致失忆的理论，那名神秘男子自称“我也体会过”。布克在缅因海岸边的一座灯塔处下船，开始了旅途。

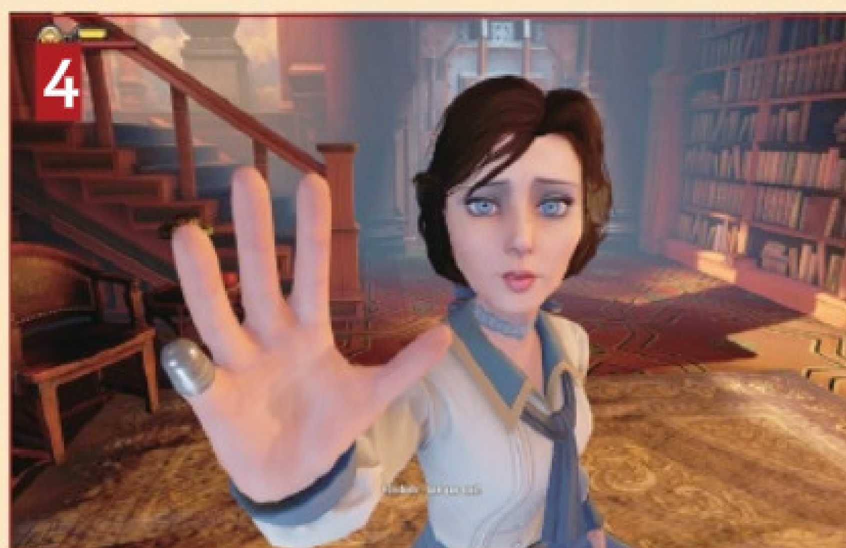
★ 台前 ★

“‘带来女孩，免去债务’，这就是交易。细节我已经不记得了，但这些细节什么也改变不了。”

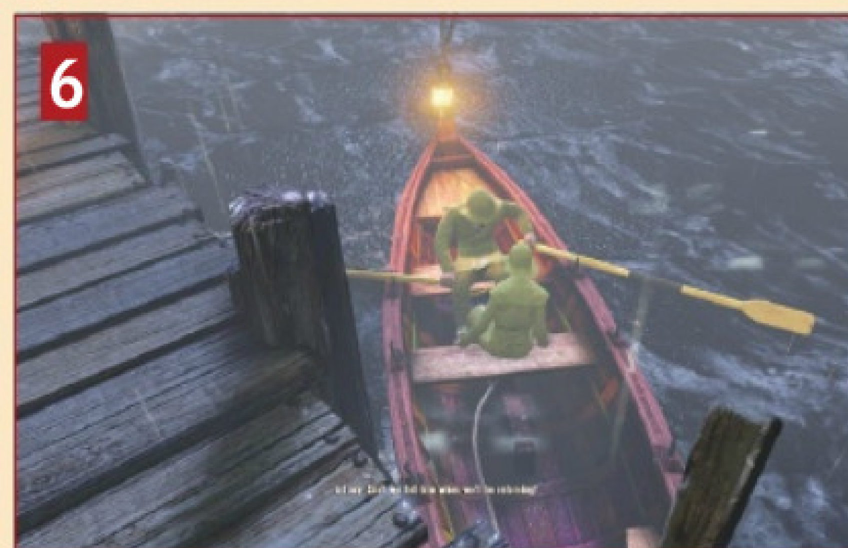
——布克·德维特

抵达哥伦比亚城

布克于1912年7月6日经由灯塔被发射至哥伦比亚城。他抵达的第一站是接待中心，这里是为了膜拜康斯托克和其夫人而修建的。布克发现自己若要离开这里就必须要接受洗礼，在洗礼中过于狂热的牧师将布克弄昏了过去，在失去意识的梦境中，布克回到了自己的办公室，推开门却发现门外的纽约城已经化为了一片火海。

















4.初遇的时候就很容易注意到伊丽莎白右手小指的缺陷

5.“找到女孩，带她离开，你的债便可勾销。”对于这个女孩和他的债务，布克实际上都会错意了

6.记忆的混乱让布克并不理解神秘男女在说什么，好在他将在此后的故事里多次遇到他们

7.哥伦比亚城，远离地上罪恶的天堂，但这些都是幻影

8.哥伦比亚城的希望并不是所有的孩子，而只有先知的孩子，那个会按照先知的愿望以烈火洗涤地上罪恶的孩子

9.哥伦比亚城原画，繁荣美景过后，虚幻的外表已经碎裂

10.试验者和他们的试验品

11.纪念塔岛，这个建筑看起来就像是哥伦比亚——给予康斯托克神谕的大天使，而塔中就是他的未来









12.伊丽莎白冲出的纪念塔岛既是天国降临的象征，也是一个囚笼
13-14.舰队湾，布克和伊丽莎白离开纪念塔岛之后的第一站，这里休闲的人群让伊丽莎白第一次感受到了生活的美好。从舰队湾远眺，远处是残破崩塌的大天使，祥和的幻影也随之消退
15.选择笼子或鸟是个小骗局，想当然地选鸟？但……也许选笼子更符合故事的原意呢？

在接待中心外醒来的布克开始探索哥伦比亚城，却遇上了年度庆典。他的首要目标是去纪念塔岛（Monument Is-land）找到并救出那个名为伊丽莎白的女孩。在旅途中他遇到了一对神秘的男女，他们自称是罗莎琳德·鲁特斯（Rosalind Lutèce）和罗伯特·鲁特斯（Robert Lutèce），两人都是量子物理学家，也正是他们的研究使修建哥伦比亚城得以成为现实。

布克发现康斯托克是哥伦比亚城中在政治和宗教上都处于支配地位的开拓者党（The Founders）的首领。他时刻告诫哥伦比亚城的民众要警惕一个“伪牧者”（False Shepherd）的来到，他宣称这个人会拐走哥伦比亚城的“羔羊”。康斯托克描述中的伪牧者有一个标志，那就是手背上的“AD”伤痕。这和布克手背上的疤痕一模一样。

与伊丽莎白相遇

布克抵达纪念塔岛，发现其中是一个带有起居室的实验设施。有人将这个女孩关在这里进行研究。在一间观察室中，布克看到伊丽莎白撕开了一幅埃菲尔铁塔的画，打开了一扇通向真实的巴黎的通道。布克失足跌入伊丽莎白起居部分的图书馆中，最初她充满恐惧地攻击布克，但很快就平静了下来。布克于是带着伊丽莎白离开这座研究设施，但是他们一路都受到了鸣鸟（Songbird）的追捕。

逃出纪念塔岛后，伊丽莎白热衷于享受自己来之不易的自由，而布克则向她承诺自己会带她登上“第一夫人”号飞艇去巴黎。实际上布克的打算是带伊丽莎白去纽约，完成自己的任务。在路上伊丽莎白向布克解释了自己的能力，她说自己打开的是通向其他世界的窗户。虽然布克最初对这一能力表示出了震惊，一定程度上还有恐惧，但是当他发现这一点能在战斗中为自己带来优势后，便很快接受了它。

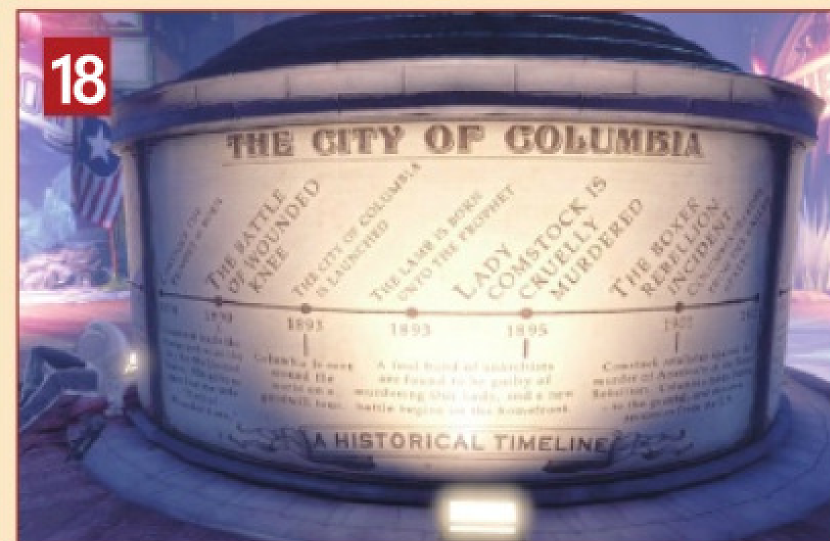
伊丽莎白对布克的生活也充满好奇，后者回答道自己的妻子死于难产，而当伊丽莎白顺势问及他孩子的事情时，布克否认自己有孩子。

英烈殿

在前往飞艇场的路上，布克和伊丽莎白发现通往目的地的天轨站停运了，他们必须找到外来电源为其充能，因此两人前往英烈殿（Hall of Heroes）寻找操电术。在那里他们遇到了一位布克曾经的战友——柯内留斯·斯莱特（Cornelius Slate）。后者因为不满于康斯托克对自己战争功绩的吹嘘和对老兵的压制而占领了这里，布克和伊丽莎白为了达到自己来此的目的必须一路奋战。

在英烈殿中，斯莱特向伊丽莎白揭示了布克的过去。他宣称布克不像康斯托克，在伤膝河之战中英勇奋战，证明了自己作为一个真正士兵的价值。但布克并不想再和自己悔恨的过去有什么联系，他尽力和斯莱特保持距离，并向伊丽莎白保证后者所说的并不是什么荣誉之事。他们一路奋战穿越了英烈殿中的两个展厅——伤膝河之战和义和团运动。在这两处斯莱特都派出了大量士兵，为的是他们能在布克手下获







16.英烈殿外，愤怒的老兵们将这里改成了耻辱的标志
17-18.英烈殿，这里记录着同一个人的不同经历

19.哥伦比亚城的足迹横贯美国，而作为一个巨型战争机器，哥伦比亚实际上运行到了地球上更远的地方

得“符合身份的死亡”。

布克最终遭遇了持有操电术的斯莱特，而后者只求一死。如果布克选择饶他一命，斯莱特会将布克视为和“康斯托克的那群锡兵”一样。如果布克如他所愿地动手，斯莱特会欣慰地感叹布克在离开军队后还是没有失去士兵本色。这一评论令布克大为震惊，伊丽莎白也注意到了这一点。

登上飞艇后，伊丽莎白发现布克欺骗了自己，显得伤心欲绝。在布克打算安慰她的时候，伊丽莎白突然将其击昏。随后她便离开了飞艇，将这里和布克一起留给了菲茨罗伊（Fitzroy）领导的民众之声（Vox Populi）。在布克醒来后，菲茨罗伊向他提出了一个交易，如果他能为叛军前去芬克顿（Finktown）取来枪支，那么他就能重获飞艇。

芬克工业

布克追上前去，发现伊丽莎白在试图潜入一艘货运汽艇时被赶了下来。她一路不断在身后抛出裂隙阻挡布克，这一行为引来了哥伦比亚城军警的注意，布克不得不一路与这些人战斗。在激战中布克被抛进了空中，掉下来就会摔死，但此时伊丽莎白却撕开裂隙制造了一个气球接住了他。布克提议两人合作逃出这里，虽然伊丽莎白不情愿地称他“不仅是个骗子，还是个暴徒”，但最终还是接受了这一提议。

在芬克顿寻找枪匠的过程中，布克和伊丽莎白意识到，他们无法在当前的宇宙中完成这一任务——因为在这个时空中枪匠已经死了。但他们想到了可以利用伊丽莎白的能力前往另外的宇宙找到枪匠完成任务。最终他们来到一个民众之声成功发起暴动的宇宙，在这个世界中布克为了他们的事业而捐躯。亲眼看到布克死去的菲茨罗伊看到又一个布克出现备感困惑，她认为这人是个冒牌货，因此派出大量手下追杀二人。在且战且行中，布克发现多名康斯托克手下的头皮被作为战利品陈列，看起来这个世界中的布克并没有为自己在伤膝河的所作所为感到痛悔，他还是一如往日般残暴。

布克和伊丽莎白赶上了菲茨罗伊，眼看着她在密室中杀掉了芬克（Fink），并准备对旁边的孩子也痛下杀手。在伊丽莎白的坚持下，布克将她从通风口送进密室。布克用质问她暴行的方法来分散菲茨罗伊的注意力，而后者以嗜血的狂热回应布克，此时伊丽莎白出现在她背后刺死了菲茨罗伊。

伊丽莎白震惊于自己的所作所为，跑了开来，布克紧追其后想要安慰她。当他在飞艇控制室再次见到伊丽莎白时，后者剪短了头发换了一幅新的面貌。在他们能够决定到底要去纽约还是巴黎之前，鸣鸟就出现击落了飞艇。

商业区

飞艇坠毁后，布克和伊丽莎白遇到了鲁特斯二人并从他们口中了解到有一种乐器可以控制鸣鸟，随后布克和伊丽莎白向着康斯托克宅邸进发试图寻找新的飞艇。在路上他们仅以毫厘之差躲过了鸣鸟的探查。伊丽莎白要布克承诺，决不让鸣鸟将自己带回去。布克深感不安，拒绝了这一要求。他进一步要伊丽莎白说出她在塔中到底遭遇了什么，伊丽莎白并没有明说如果鸣鸟将自己带走会发生什么，只是说那是一种堪比死亡的悲惨命运。

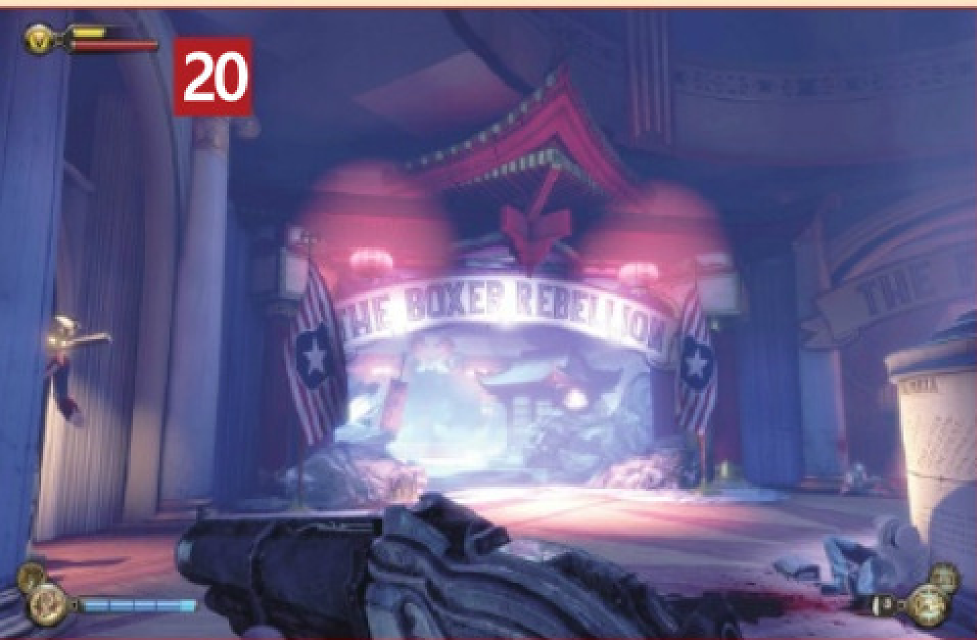
来到康斯托克宅门前时，两人发现要想进门，必须得有康斯托克夫人（Lady Comstock）的指纹作为验证。在了解到康斯托克夫人被葬于附近的公墓后，伊丽莎白决定进入墓室取得其手。布克虽不赞同，但无奈只能一同前往。

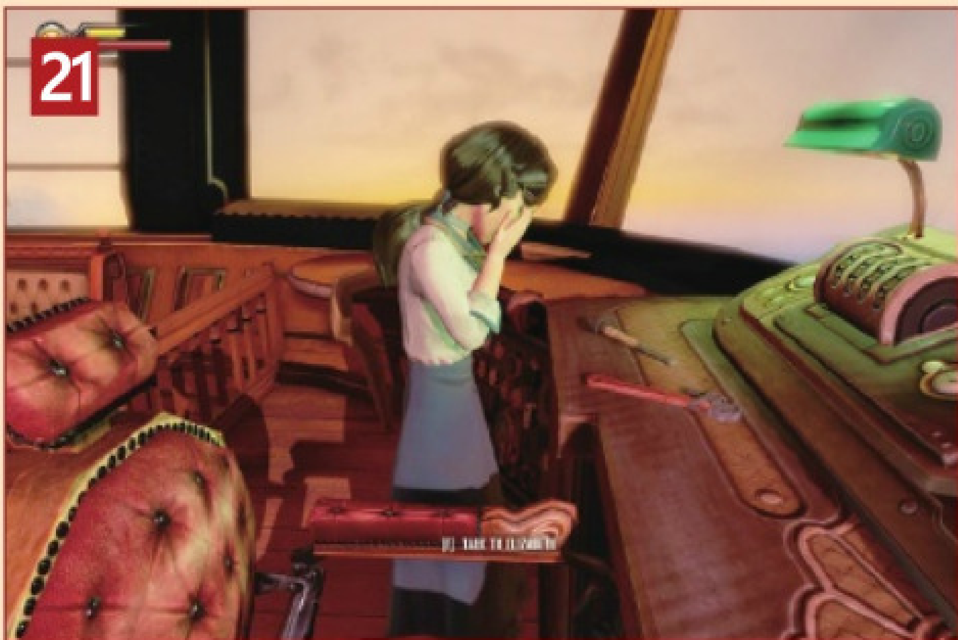
布克起初试着唤起伊丽莎白对康斯托克夫人的亲情来阻止她，但她对康斯托克夫人只有满心的愤怒，特别是在发现了康斯托克夫人正是让伊丽莎白被关进塔中的元凶后。布克最终妥协，他愿意自己去砍下康斯托克夫人的手，这样伊丽莎白就不用这么做了。在他们打开棺木时，康斯托克利用窃取自伊丽莎白的力量唤出了康斯托克夫人的鬼魂，一个已经成为女妖形态的鬼魂。布克和伊丽莎白在商业区追逐女妖的时候，也逐步发现了关于康斯托克夫人的真相。

通过遍布商业区的裂隙，布克了解到伊丽莎白并非康斯托克的孩子，而是他从另一个世界偷来的。多年前，鲁特斯制造出了一种可以撕开裂隙穿行于世界之间的机械，而借由这种机器康斯托克成为了真正的先知。其副作用导致康斯托克无法生育后代，而伊丽莎白就是被从别的世界带来作为康斯托克继承人的。康斯托克夫人则极为反感这种做法，她坚信这个孩子是康斯托克和罗莎琳德之间的私生女。担心其夫人会将此事公诸于众的康斯托克便将之暗杀，并嫁祸于她的女仆菲茨罗伊。稍后他又指示芬克前去暗杀罗伯特和罗莎琳德两人，并让其看起来如意外一般，而这一行为最终导致罗伯特和罗莎琳德变成了能够随意出现在所有时空的存在。

康斯托克宅邸

在击败了女妖进入康斯托克宅邸后，布克和伊丽莎白又











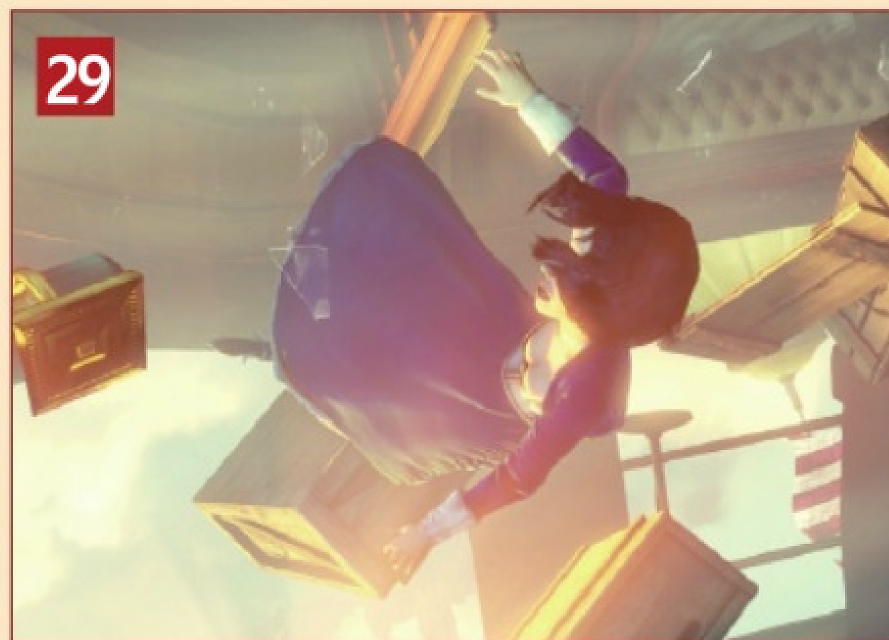




20.英烈殿的展厅——康斯托克的空中城市使用炮艇攻击义和团，震慑世界，他的最终意图是促成哥伦比亚脱离美国联邦政府
21.伊丽莎白憧憬着巴黎，而布克只想将她带回去了结这桩公案
22.菲茨罗伊的交换条件让布克感到颇为意外，而且此事绝无商量的余地
23.不同的世界，不同的枪匠妻子。在另一个宇宙中同样的人具有了不同的命运
24.贫民窟的海报，“革命领袖”布克
25.芬克顿港区，如果说芬克工业是哥伦比亚城的心脏，这里就是哥伦比亚城的动脉
26.芬克顿宣传画，工作是控制普通人最好的手段













27.那个残暴版的布克结果了所有仇家，只差康斯托克一人
28.菲茨罗伊杀死了芬克，这就是革命的必然？
29.被鸣鸟袭击的飞艇摇摇欲坠

30-31.短发的伊丽莎白。这是一个标志，意味着那个厌恶暴力的伊丽莎白终于解开了一路上的心结，向过去告别
32.康斯托克夫人的鬼魂

遭到了鸣鸟的攻击。布克被抛进了临近建筑，在一阵眩晕后醒来，发现鸣鸟正要了结自己。布克因为重伤而无法行动，只能眼看着伊丽莎白提出自愿随鸣鸟回去，以此来交换它饶过布克。布克起身后不懈地追逐鸣鸟，试图救出伊丽莎白。在通往康斯托克宅邸的吊桥后，布克穿过了一片浓雾，迷雾之后的天气反常地寒冷，令人迷惑。在宅邸中布克找到的裂隙和留声记录表明，伊丽莎白在长达6个月的折磨和精神摧残中一直等待着布克前来。布克对这些内容深感震惊，他完全不知自己现在身处哪个世界，或是来到了多久以后。

当布克找到伊丽莎白时，她已经很大年纪了，而且如康斯托克所愿成为了合格的继承人。伊丽莎白向他展示了1984年受到哥伦比亚城攻击而化作一片火海的纽约城。布克说自己一直没有放弃寻找她，而伊丽莎白解释道，他的确如此，但每一次都被鸣鸟所阻止。伊丽莎白给了布克一张纸片，让他交给年轻时候的自己，以将她从这种命运中拯救出来。之后她就打开了一条裂隙，将布克送回了他正常的宇宙。

回到康斯托克宅邸的布克循着伊丽莎白的惨叫找到了她。此时卡姆斯托克手下的科学家们正在为伊丽莎白安装一个“枷锁”装置，如果她再有任何逆反举动，一道强大的脉冲震荡波将使她痛不欲生，更可怕的是，这个手术不会使用任何麻醉措施。布克摧毁了束缚着伊丽莎白力量的虹吸装置，伊丽莎白则杀掉了准备对自己进行手术的科学家们。布克小心地将伊丽莎白从手术装置上解了下来，同时也将未来伊丽莎白的信息给了她。伊丽莎白说起自己要杀了康斯托克的时候，布克没有允许，而是说自己打算这么做。

康斯托克与鸣鸟

布克和伊丽莎白追着康斯托克来到了他的旗舰“先知之手”号上。在他们抵达目的地后，康斯托克对伊丽莎白说，发生在她身上的所有事都是因为布克的作为。康斯托克和伊丽莎白扭打起来，“先知”要布克说出伊丽莎白的小手指究竟是怎么了。在狂怒之下，布克拽过康斯托克，将他的头撞在洗礼台上，最终在洗礼池中淹死了他。而在这个过程中，布克确实想起了一些关于伊丽莎白小指的事情，但他将之归咎于康斯托克的栽赃。伊丽莎白问布克这究竟是什么意思，后者在茫然中无法给出答案。

布克和伊丽莎白发现要想彻底离开城市就只有通过裂隙，但岛上残存的虹吸装置阻止了伊丽莎白发挥能力。此时她明白了未来的自己传递回的信息，找到了控制鸣鸟的办法——在乐器上奏出代表C、A、G、E四个字符的音调。利用对鸣鸟的控制，两人击退了民众之声的攻击，摧毁了纪念塔岛的残余。

真相揭示

在失控的鸣鸟开始攻击布克的时候，伊丽莎白将他们一起转移到了极乐城。鸣鸟在城市建筑外的海水中被水压摧毁。伊丽莎白此时已经可以打开通向所有世界的裂隙了，这些无穷无尽的世界都是因为布克的不同选择所造成的。同时伊丽莎白也告诉布克，康斯托克并没有死，在其他世界还依旧存活着。

在穿行于世界之间的旅途中，布克了解到了自己真正的过去。尽管他一再恳求伊丽莎白打开一扇通往巴黎的裂隙，但后者依旧坚持向他展示真相。

布克重新经历了失去女儿的过程，这一次他记起了20年前的神秘代理人就是罗伯特·鲁特斯，而此后带他去灯塔的两人也就是罗伯特·鲁特斯和罗莎琳德·鲁特斯。此刻布克震惊地

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn **美术编辑**/Doris

意识到了，伊丽莎白就是自己的女儿安娜。

布克认为康斯托克要为发生的这一切负责，因此他告诉伊丽莎白自己要回到康斯托克出生前将他扼杀在摇篮中，而在伊丽莎白将布克带回他的受洗地后，布克看到了自己的另一种选择：布克·德维特接受洗礼，改名为扎卡瑞·哈勒·康斯托克（Zachary Hale Comstock），成为了一个虔信的人。

来自诸多不同平行宇宙的伊丽莎白出现，证实布克就是康斯托克。布克意识到唯一消除这一切的办法就是抹除根源，将这棵分支繁多的树木从根上斩断。也就是说，只有布克死在洗礼时，无限的世界才会迎来终结。布克接受了自己的命运，伊丽莎白们合力将他浸入水中，看着他溺水而亡。

★ 幕落 ★

“安娜，是你吗？”

——布克·德维特

布克醒来时已经回到了1893年10月8日——他失去安娜的那一天。他推开安娜的房门看到摇篮的时候游戏屏幕切黑，而摇篮中安娜究竟在不在，就被刻意留成了悬念。符合逻辑的解释是，既然安娜和布克阻止了康斯托克的产生，那么因为布克不同选择而造成的婚姻和安娜的出生也就不存在了。

★ 性格 ★

布克是个坦率而严肃的人，痛悔自己过去的所作所为。在对话中他会表现出深刻的自我厌恶，他会说，因为有自己这种人，所以才会有菲茨罗伊那样的人。他告诉伊丽莎白，为了她自己好，不应跟自己牵涉过深。此外，他的悔恨之情可能也来自于康斯托克留声记录中的一段资料，里面说在他服役时曾有一名军官暗示他有印第安人血统，为了在战友中重建自己的形象，他在对付印第安人时手段显得尤其残暴。

虽然布克在初遇哥伦比亚城中的诸多新奇发明时会感到震惊，但就像伊丽莎白召唤裂隙的能力一样，他很快就能接受这些概念并将其纳为己用。他对危险环境的感知也是一流的，至于他会如何对这些环境做出反应则取决于玩家了。

尽管最初对于伊丽莎白并没有什么特别感情，但随着故事进展布克对前者逐渐产生了保护欲。在伊丽莎白要他保证一旦被鸣鸟抓住就杀死自己时，布克显得十分不安，而在她被抓走后也不计代价地想要救回她。尽管他关心伊丽莎白，但同时布克也害怕她，不知她会变成什么样。这也是他提议由自己代她杀死康斯托克的原因，而在最终与康斯托克对峙时，布克也因为后者对待伊丽莎白的态度而陷入暴怒。

最终他对伊丽莎白的关心胜过了自己，他让伊丽莎白们

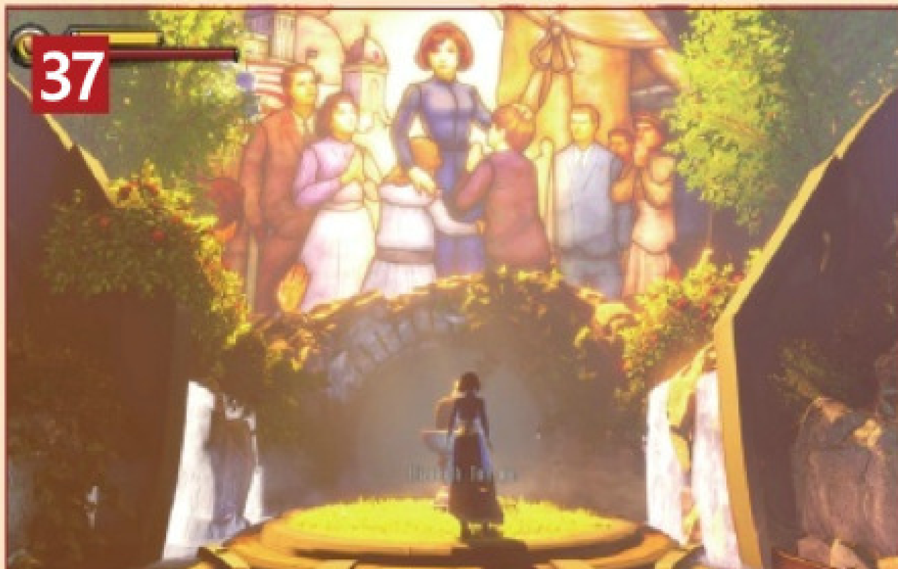


33.布克从未放弃寻找伊丽莎白，但鸣鸟每次都阻止了他
34.1984年火海中的纽约，这就是先知对未来的愿景，哥伦比亚城的烈火将烧尽地上罪恶的毒草
35.烈焰从天而降时，伊丽莎白虽然明白了挣脱牢笼的办法，但已经太晚了
36.伊丽莎白……安娜……
37.伊丽莎白从羔羊的身份中解脱了出来，重新成为了她自己，成为了布克的女儿，而不是康斯托克的希望
38.无限的灯塔，无限的世界。在游戏终点，布克面对众多灯塔，每个都是他不同选择所引起的故事的开端
39.受洗时刻，布克终于知道“先知”的身世……













40.在这里，无限的宇宙开始形成，无限的伊丽莎白只有在这里才能获得拯救
41.布克在游戏中弹奏吉他。在贫民窟的酒吧地窖里有个超有爱的场景，布克弹着吉他，伊丽莎白唱歌，然后她发现了躲在楼梯下的小男孩，怜悯之下递给他一个苹果吃……这是个可能被错过的场景，也是后面剧情的一个伏笔
42.布克自己拔出了这把将自己钉在桌上的匕首
43.伊丽莎白随后会贴心地为布克包扎
44.永恒的硬币。无论过程如何结果总是不变，每一个世界都会走向同样的结局











在康斯托克诞生的那个时空点上溺死了自己，消除了康斯托克和伊丽莎白存在的所有平行世界。最终只有布克和安娜留了下来。

★ 幕后 ★

★ 布克手背上的“AD”字样是他自己为了纪念女儿安娜·德维特而刻上去的。

★ 布克会弹吉他。

★ 布克在船上打开盒子的部分让人想到了《生化震撼》中的Jack在飞机上的类似桥段。

★ 在Troy Baker之前，被制作公司选中为布克配音的是Stephen Russel（“神偷”系列中的Garrett）。

★ 布克事务所的地址——由鲁特斯实验室一楼桌子上的照片来看——是纽约市Bowery街108号（邮编10013）。

★ 布克曾经为平克顿事务所工作过。平克顿全国侦探事务所（现在是平克顿政府业务公司）是由阿兰·平克顿于1850年创办的。在其历史中，其业务涵盖了从私人侦探服务到军事承包合同在内的各个安全领域。

★ 布克在平克顿工作时的证件号码是727，在游戏中的读盘画面上可以看到。

★ 布克曾经在合众国陆军骑兵第七团服役，这可能是向《最后的武士》致敬。那部电影中的主角也曾在第七骑兵团服役，并受困于和布克类似的道德困境。

★ 虽然在游戏中没有确证，但有人推断布克本人有印第安血统。在游戏中的留声记录里，康斯托克曾提到他的一名指挥官说起过德维特家的血脉“曾栖于印第安帐篷下”。在另一个留声记录中提到了德维特能够熟练使用苏族语。

★ 他在军队中的军衔是下士。虽然他后来也被授予了上士军衔和两枚荣誉勋章。

★ 如果玩家在舰队湾售票处没有让布克抽出武器，那么柜台内的职员就会将他的手钉在桌上。游戏余下的流程中布克的右手就会一直裹着一条绷带。

★ 在游戏的很多宣传画上，布克手上都裹着一条高及手腕的绷带。这条绷带和游戏中玩家做出相应选择后布克裹着的样式完全不同。

★ 在纪念塔岛上，在第一次看到伊丽莎白撕开裂隙后，布克感叹道：“这工作真是越来越棘手了。”这很可能是向“星球大战”三部曲中的蓝道·卡里森致敬，后者有一句台词：“这个买卖越来越不划算了。”这一论点的佐证是，在裂隙中的剧院里正在上演的是《绝地复仇》，而这是1983年《绝地归来》的临时片名。

★ 有一种理论声称布克其实是另一个宇宙中的Jack或是安德鲁·莱恩（Andrew Ryan）。这一推论的证据来自于游戏最后布克能够操纵极乐城中的潜水球，而这种交通工具被安德鲁·莱恩设定为只有他或他的家人才能够使用。

★ 有种理论推测，布克拯救伊丽莎白的尝试已经失败了122次，这也是灯塔的开门暗号。同样的数字也出现在布克在哥伦比亚城中初遇鲁特斯二人时，罗伯特背上挂着的黑板上记录着硬币的投掷次数，而其上的结果只有正面，或许也是暗示了这其实只是在不同宇宙中的同一次尝试。

★ 布克的姓氏德维特很有可能是向理论物理学家布莱斯·德维特致敬，后者对广义相对论做出了量子力学阐释，发展了多元宇宙理论。

ELIZABETH

"布克，你害怕上帝吗？"
"不。但是我害怕你。"

——伊丽莎白和布克·德维特

★ 性格 ★

虽然经历了多年监禁，但是伊丽莎白依然具有无拘无束甚至有些孩子气的性格。这一点可以从她在舰队湾时候的表现和她对周围事物的反应看出来，而帮助布克撬锁的行为也说明了她性格中热爱恶作剧的一面。她在吐槽布克的错误时也毫不留情，同时她追逐自己认定的目标时也毫不松懈，对压力的应对也显得得体自如。

伊丽莎白在士兵大厅时引用了"钦定英译本圣经"中的句子（教养孩童，使他走当行的道，就是到老他也不偏离）来描述当下场景的意蕴，同时还提到了维克多·雨果的作品。

虽然天资聪颖，但是她的固执和缺乏生活经验有时候让伊丽莎白的行为显得鲁莽而不计后果。比如说她有一次为了躲避蜜蜂而撕开裂隙，但却差点招来鸣鸟。她的天真还表现在曾经对民众之声表示了支持，当伊丽莎白逐渐看清了自己行为所造成的后果时，她变得温和稳健，对自己曾支持过民众之声表示了悔恨。

伊丽莎白厌恶杀戮，当布克在舰队湾杀死了康斯托克的探子时，她厌恶地称其为怪物。同样的事情也发生在她杀死菲茨罗伊之后，伊丽莎白震惊于自己的所作所为，跑到了飞艇上将自己反锁了起来。如果布克在游戏中击中敌人头部对其造成了重击，并将其头颅打飞，伊丽莎白也会发出厌恶的嘀咕。虽然如此，在康斯托克宅邸被布克救出来后，伊丽莎白却召唤出了龙卷风杀死了准备对自己进行手术的科学家，事后也并未表现出痛悔。不仅如此，她还决定要亲手杀死康斯托克，这说明在此地受到的摧残已经完全改变了伊丽莎白的心态。

伊丽莎白成熟并脱离稚气的最后步骤是重获自己的全部力量，她因此了解到了自己的出身和布克的历史。这些真相使她感到悲伤，但伊丽莎白还是将这些都告诉了布克。当最终时刻来临时，伊丽莎白和其他世界线中的自己必须鼓起勇气溺死布克，这样才能最终抹除康斯托克的存在。

在另外一条时间线中，伊丽莎白被改造成了康斯托克所期待的样子：无情、狂热而侵略成性。她会毫不犹豫地将被洗脑的孩童转变成自己的武器。为了实现康斯托克的预言，她带领哥伦比亚城将纽约化成了一片火海，但此时她依旧对自己的行为产生了悔恨，悔恨于自己对康斯托克的顺从最终造成了世界的毁灭。

★ 能力 ★

伊丽莎白有着操纵裂隙的天赋能力。裂隙是一种时空连续体中的特别点，在这点上如果施加适当的干预，就可以让其他宇宙和哥伦比亚城所在的宇宙相互连接起来。伊丽莎白是唯一一个能够不借助复杂的仪器就能够操纵它们的人。她不仅能够从这些裂隙中取得物品，还能够将自己和布克带去其他时空，但是她的能力受到哥伦比亚城内一个名为虹吸塔的装置的制约，这个仪器束缚了她的力量，这样伊丽莎白就无法利用她的能力离开城市了。在虹吸塔被毁后，伊丽莎白的能力完全显现了出来：她能够同时看到所有平行宇宙中发生的所有事，同时也能够轻易打开通向任何一个宇宙的传送门。事实上此时她已经是一个全能的存在了。

虽然罗莎琳德·鲁特斯在留声记录中怀疑伊丽莎白能力的来源可能是因为她有一节小指被留在了另一个宇宙，但实际上游戏内并没有对此作出解释。

此外伊丽莎白还是个出色的解码者、艺术家和歌手。

★ 幕后 ★

★ 虽然在游戏中伊丽莎白的小指不见了，但是在早期的游戏演示中她的手指却是完整的。

★ 在2012年的VGA演示中，伊丽莎白手上拿着的书是荷马的《奥德赛》。

★ 俄国玩家Anna Moleva在2012年被制作公司聘用为伊丽莎白的模特。

★ 伊丽莎白在飞艇上用一把红色扳手将布克敲昏，这个桥段对应了《生化震撼》中Jack使用的近战武器。

COMSTOCK

"主会宽恕所有人，但我是他的先知——我不用宽恕。阿门。"

——康斯托克

扎卡瑞·哈勒·康斯托克是开拓者党——哥伦比亚城中一个极端民族主义政党——的领导者。在这座城市中，康斯托克被人们称为先知，他声称自己有能力预测哥伦比亚的未来。

★ 历史 ★

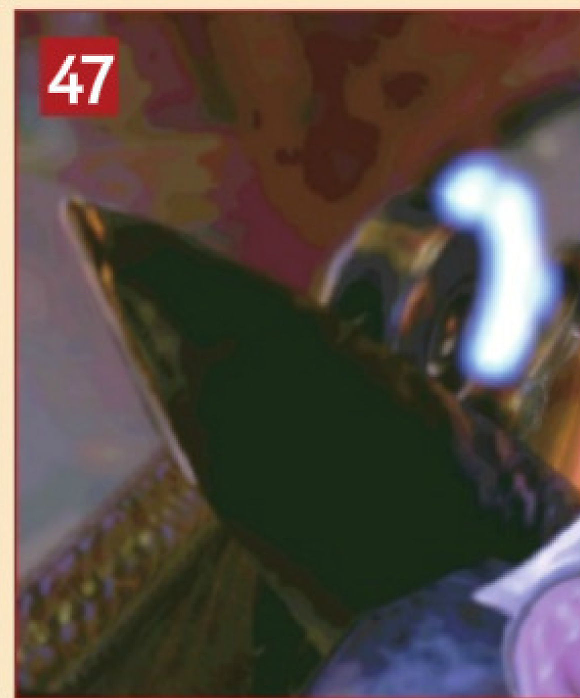
康斯托克是另一个时间线中的布克。在伤膝河之战后，布克被罪恶感压倒，拼命寻找洗刷罪孽的办法。这时他遇到了韦廷牧师，后者给了他一个接受洗礼、重新做人的机会。在某个时间线中布克无法坚持完成洗礼，而在另外一条时间线中他接受了洗礼，并改名为扎卡瑞·哈勒·康斯托克。从此他成为了一个虔信的人，而他也利用信仰重塑了自己的身份，很快成为一个对合众国政府有重大影响力的人物。

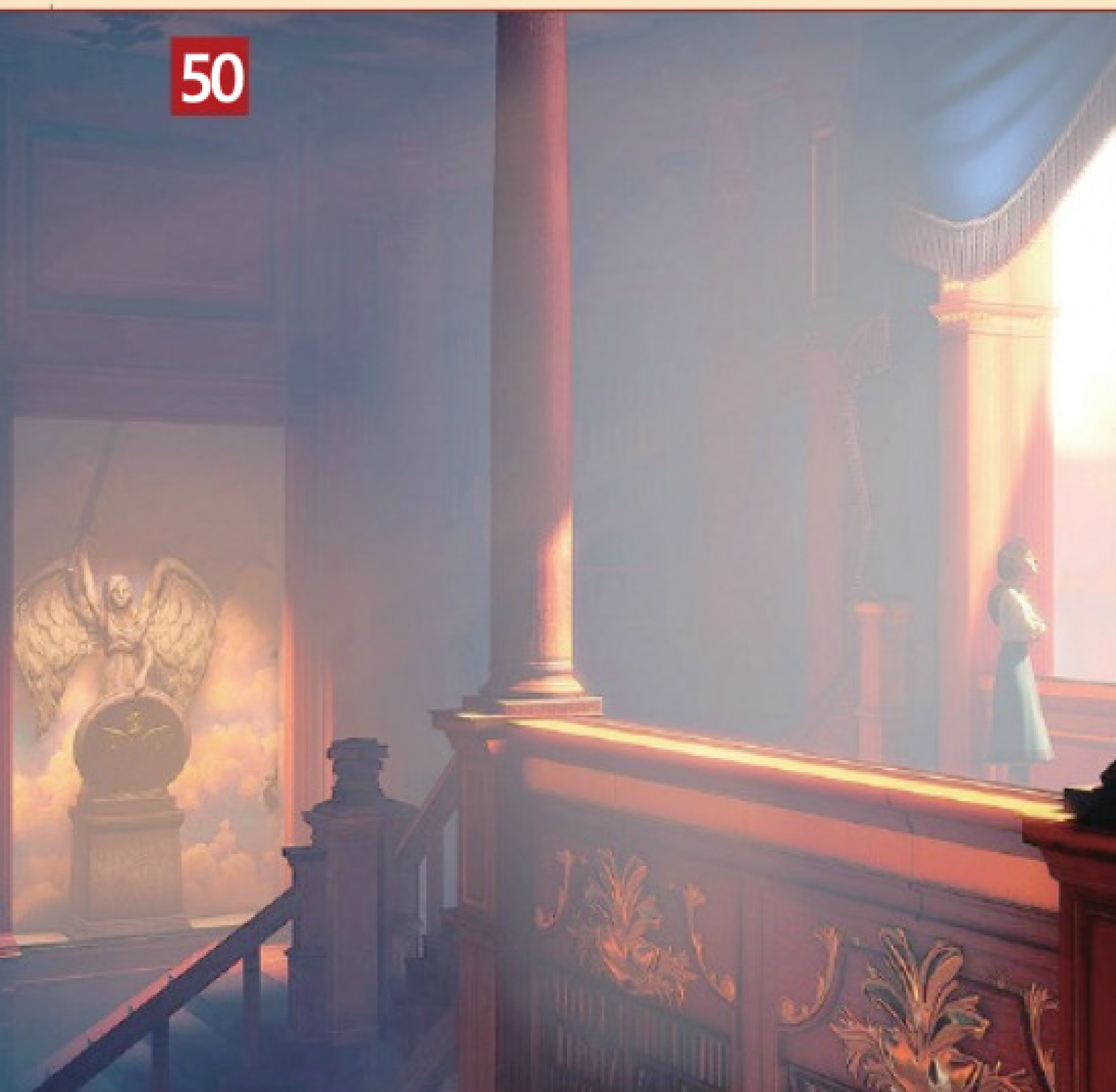
发现裂隙

在受洗过后不久，康斯托克就遇到了罗莎琳德·鲁特斯。后者是一名天才物理学家，致力于研究原子物理。在1892和1893年之交，在对原子的量子行为进行研究的过程中，罗莎琳德发现自己能够开辟一扇通往其他宇宙的门径。借由这条门径，她和另一个宇宙中的自己——罗伯特·鲁特斯——取得了联系，后者也在进行相似的实验。两人很快建立起了友


45


46


47


50



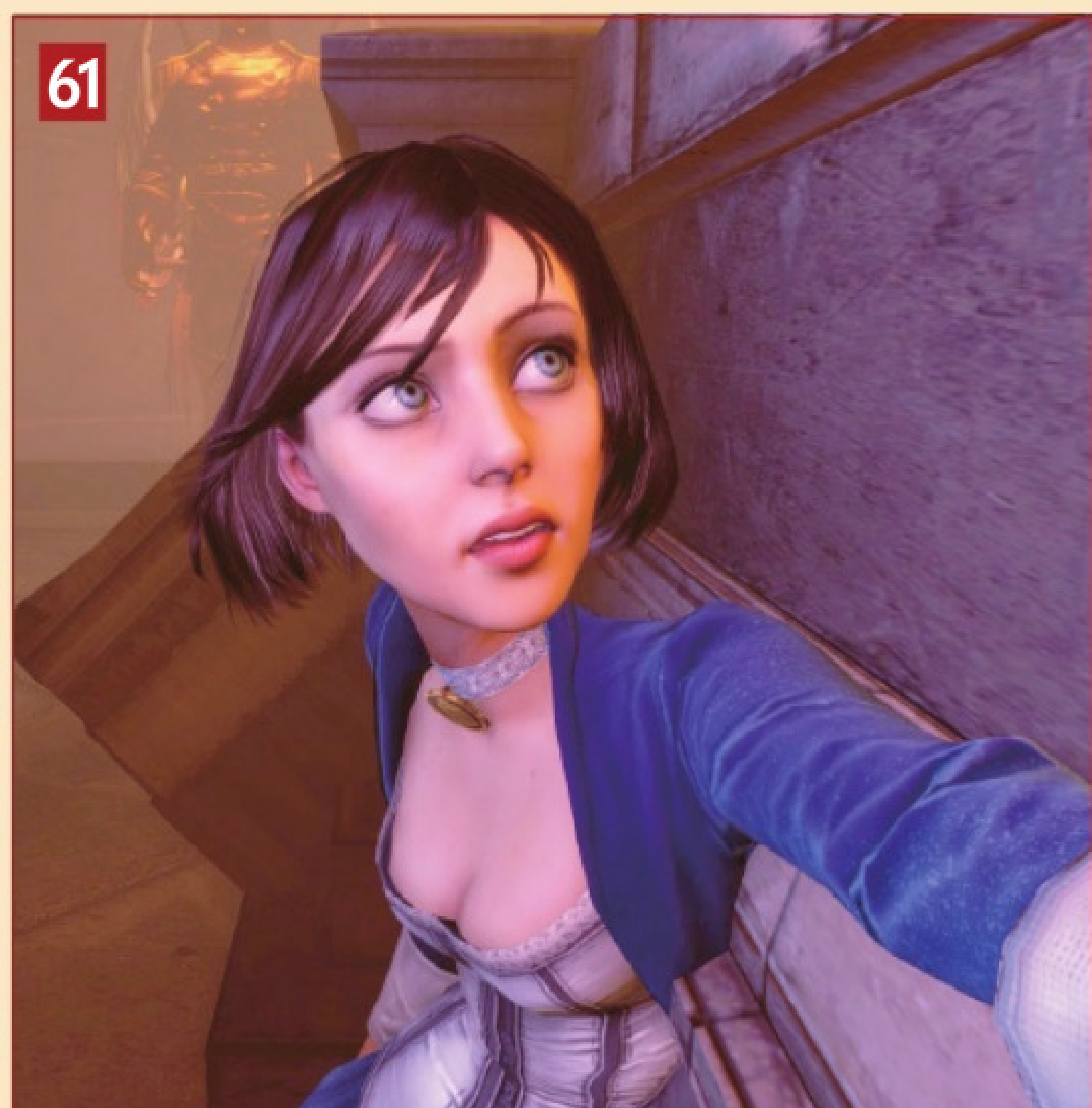

51


55


56


57


60
Booker: C'mon. Everything's going to be okay. Will you just turn around and talk to me, and we can-


61























45-49.不同游戏开发阶段的伊丽莎白形象，有些早期的样子并没有出现在最终的“伊丽莎白们”的场景里

50.伊丽莎白在哥伦比亚度过了生命中的大多数时光，但这里却不是她的家，只是高悬于空中的鸟笼

51.在圣堂的宗教画上她被描绘成哥伦比亚的“羔羊”

52.在最终版本游戏中，攻击布克的书籍是一本《量子力学原理》

53.伊丽莎白孩子气、冲动，但她也聪敏而又富有爱心

54.伊丽莎白是个出色的……盗贼，所有人都乐意看她开锁，同时念念有词

55.一个喜怒哀乐溢于言表的女孩

56.伊丽莎白打开裂缝，在虹吸塔被毁后，伊丽莎白更是得以尽情地观察和了解所有的平行宇宙

57.幼年的伊丽莎白与鸣鸟

58.伊丽莎白为什么向往巴黎？这其实与“鲁特斯”有关……

59.在开发阶段，游戏流程改来改去，但向“星战”致敬的场景留了下来

60.愤怒的伊丽莎白，她并不喜欢被欺骗，也不会坐待命运来临不加反抗——红色扳手就是回答

61.大多数时候伊丽莎白都在躲避鸣鸟，她请求布克，不要再将她带回去

62-63.伊丽莎白与囚笼。为了控制鸣鸟，只有奏响代表囚笼的旋律，只有认识到一件事物，才能控制它。这时你明白为什么在舰队湾选“鸟”时伊丽莎白并不高兴了吧？

64.老年的伊丽莎白。如果先知成功了，伊丽莎白会变成什么样？一个冷酷、铁石心肠，又深陷于悔恨中的老妇人？

谊，开始以兄妹或双胞胎自称。罗莎琳德执意要寻找到亲眼见到罗伯特的办法，因此她将这一发现告诉了康斯托克。后者给予了罗莎琳德足够的资金支持，坚信这项发现是通向未来的窗户。至于罗莎琳德所想的，康斯托克并没有过多予以考虑。1893年，鲁特斯两人终于研制出了能够穿行于宇宙之间的机器，罗伯特·鲁特斯很快就利用这种机器穿越到了罗莎琳德的宇宙，虽然这一过程给他造成了诸多后遗症，包括短期的意识混乱，最终罗莎琳德还是治愈了他，罗伯特的身体也终于适应了机器带来的效果。

哥伦比亚城的建立

尽管鲁特斯两人就使用机器的后遗症对康斯托克做出了警告，但后者依然坚持使用这台机器。通过机器，他看到了一座未来的城市，一座应该由自己创造的浮空城。但因为机器的副作用，康斯托克变得偏执妄想，同时还丧失了生育能力。为了给这座城市一位源自他血脉的继承人，他能做到就只有借助机器，从别的时间线中的自己手中收养一位后代。

因为坚信于自己的预言能力，康斯托克开始认为这些裂隙都是天使哥伦比亚向他传递的神谕。他开始将合众国视为新伊甸，而开国元勋们则是实现上帝计划的先知们。同时他也将白种人视为唯一自由的种族，其他所有人种都不值一提。他称亚伯拉罕·林肯为“叛教者”，宣称他除了给国家带来战祸之外一无所成。在康斯托克看来，哥伦比亚城才是未来的保证，而他则要让这一切成为现实。此后不久，他就与自己的一名信徒结婚，后者被称为康斯托克夫人。

早在遇到康斯托克之前，罗莎琳德就发现了可以让浮空城成为现实的物质，而康斯托克凭借从合众国政府处获得的支持使这座城市成为了现实。康斯托克将这座城市命名为哥伦比亚城，1893年，哥伦比亚城正式升空，康斯托克则成为了其领导人，创建了白人政党开拓者。

哥伦比亚城此后作为合众国力量的象征而环游世界，受到世界各地民众的赞叹。与此同时康斯托克也继续利用罗莎琳德的机器获得关于未来的信息，当他将这些关于未来的信息告诉耶利米·芬克时，后者借此完成了多项发明，并且使得异能的生产得以批量化。这一切都使得哥伦比亚城遥遥领先于当时的世界，同时将康斯托克推向了巅峰，开拓者党员们将其视为真的先知，如对待上帝一般崇敬着他。

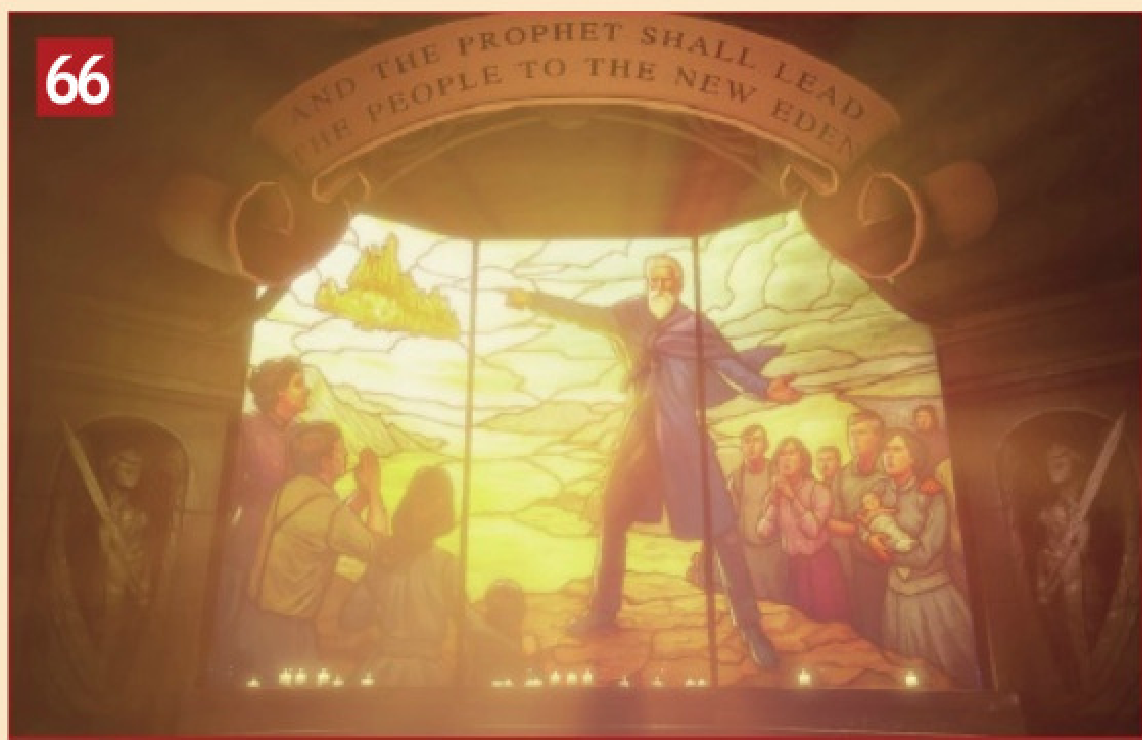
当1901年中国发生义和团运动的时候，康斯托克发现中国人将一些美国人挟持为人质。他下令哥伦比亚城对中国开战，将后者视为美国理念的敌人。这一举动使得全世界都认识到了哥伦比亚城从本质上来说是一艘飞行战船。合众国政府谴责了哥伦比亚城，命令康斯托克停火，而后者将这一举动视为背叛，他带领哥伦比亚城正式脱离了合众国，哥伦比亚城就此消失在了天际。此后康斯托克就将哥伦比亚城视为真正的美国，他坚信合众国早已徒具虚名，和世界上其他地方一样只是“地上的索多玛”。

哥伦比亚的羔羊

借由鲁特斯二人制作的仪器，康斯托克了解到，为了让哥伦比亚城的理念长存，他就需要一个继承人来继续自己的

65.取决于你的视角，康斯托克可以是先知、圣人、暴君或是你自己
66.欢迎大厅的这幅画面代表了康斯托克的愿景
67.先知与布克面对面
68.布克看到先知的影像时无比惊异，他还会在之后的小电影中无数次看到哥伦比亚对康斯托克神性的塑造
69.康斯托克在演讲。由于穿越平行世界的缘故，他看起来要比实际年龄大得多
70.在这里林肯是邪恶的，杀死林肯的枪手John Wilkes Booth则被顶礼膜拜
71.“开国元勋们是实现上帝计划的先知”。初入哥伦比亚时的“洗礼”令人想起“异端”两个字——当然这是相对地下的世界而言

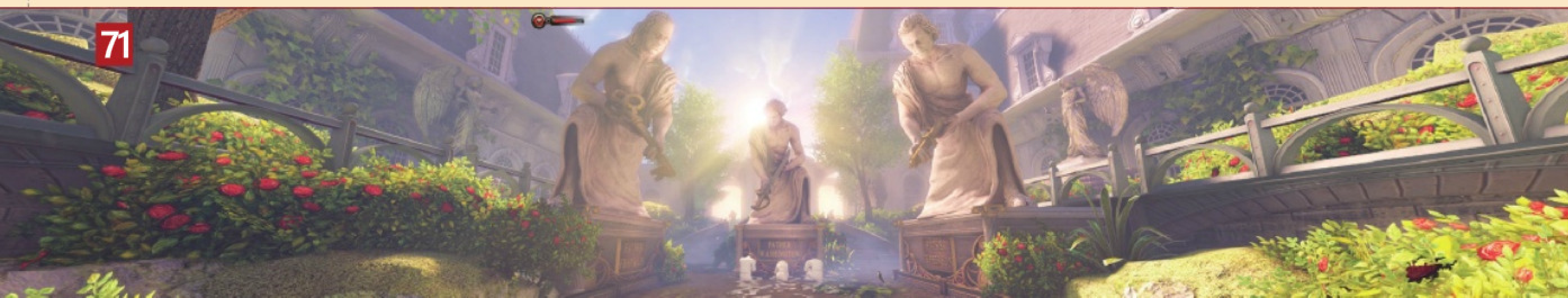




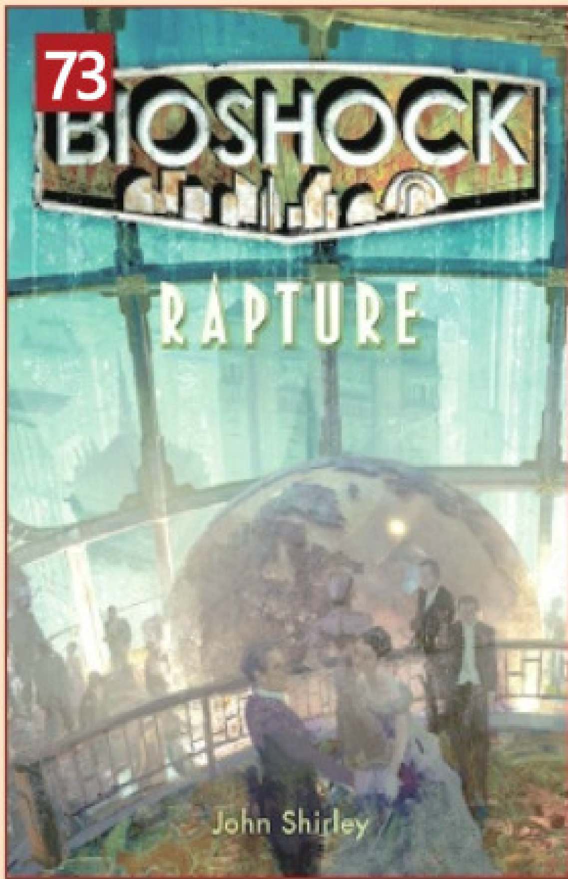




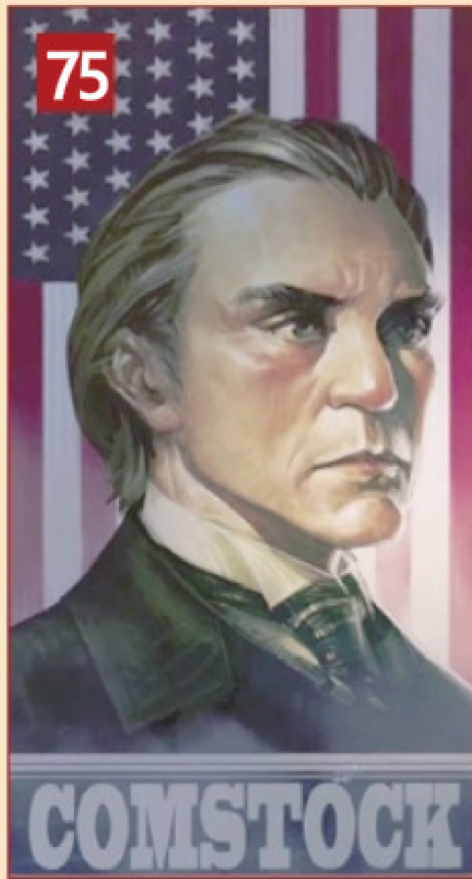












72.安东尼·康斯托克
73.2011年出版的小说《生化震撼——极乐城》封面
74-75.不同开发阶段的康斯托克形象，总的趋势是越来越老
76.济济一桌，合众国的开国元勋们在哥伦比亚城中不仅代表暴力机器，还代表着疯狂
77.康斯托克和伊丽莎白扭打起来
78.康斯托克之死







事业。然而过度使用仪器的后果就是他的老化速度被极大加快了，此外他还因此而丧失了生育能力。不择手段也要求得到继承人的康斯托克想到了一个主意，可以从其他时间线的自己那里夺来一个孩子。

1893年，罗伯特·鲁特斯返回自己的宇宙，找上了布克·德维特。自从拒绝了洗礼之后，布克就被自己的悔恨所吞噬，并因此染上了酒瘾和赌博。罗伯特和康斯托克提出让布克以自己的女儿来换取免债。在布克同意之后，罗伯特和康斯托克就准备带着安娜回哥伦比亚城的时间线。

布克几乎立刻就对这桩交易感到后悔了，他追上了康斯托克并试图阻止他带走安娜。在两人的争抢中，裂隙关闭，安娜的一节小指被关闭的裂隙截断，留在了这个宇宙中。

康斯托克将这个孩子看作改造未来的关键，但康斯托克夫人却坚决反对和这个孩子生活在同一个屋檐下。迫不得已的康斯托克建造了纪念塔岛作为安娜的栖身之所。因为同时身处两个宇宙中的缘故，改名为伊丽莎白的安娜获得了不通过鲁特斯的仪器就能操纵裂隙的能力。为了束缚她的能力，康斯托克建造了虹吸塔。不仅如此，康斯托克还建造了鸣鸟，这个巨大的机器鸟不仅是为了保护伊丽莎白，还负责防止她逃离城市。康斯托克将伊丽莎白称为“哥伦比亚的羔羊”，而开拓者党徒也很快将她作为救世主而歌颂。

对康斯托克来说不幸的是，过度频繁地使用鲁特斯的机器导致了他的身体状况进一步恶化。他不仅患上了癌症，而且外表也看起来老了很多，虽然康斯托克的实际年龄不过只有30多。不仅如此，他还通过这些仪器了解到布克终将来到哥伦比亚城拯救伊丽莎白，此后他便开始了在城中宣传“伪牧者”和他的特征。

谋杀康斯托克夫人和鲁特斯二人

与此同时，康斯托克夫人对保守伊丽莎白的秘密也越来越不乐意。康斯托克得知她不久就准备将真相公之于众后，便暗杀了康斯托克夫人。他还将这一罪名栽赃给了康斯托克夫人的女仆黛茜·菲茨罗伊，这直接导致了后者创立了民众之声反抗组织。

罗莎琳德和罗伯特也通过机器看到了康斯托克计划实现后会给世界带来什么。为了避免这个未来成为现实，两人计划将伊丽莎白送回她本来的那个宇宙去。康斯托克很快发现了他们的密谋，他派芬克将两人的死亡伪造成了一起事故。芬克在两人穿行于宇宙之间时破坏了仪器，但这一行为却导致两人能够随心所欲地存在于所有平行宇宙中。他们依旧坚持自己的计划，决定阻止康斯托克，只不过他们将计划改为由布克来救出伊丽莎白。

无限

在布克来到哥伦比亚城救出了伊丽莎白之后，康斯托克在两人逃出城市的路上制造了诸多障碍，甚至利用伊丽莎白的能力唤出了女妖形态的康斯托克夫人。当他最终利用鸣鸟夺回伊丽莎白后，他将其禁锢在宅邸中。他指示手下的科学家尽可能地减弱伊丽莎白对自己能力的掌控，同时还在后者拒绝服从时利用电击作为惩罚手段。最终科学家们研究出了将她洗脑成康斯托克完美继承人的方法，并开始着手准备。

而布克进入了另一个时间线，在其中遇到了被康斯托克

成功“改造”后的伊丽莎白。这名年长的伊丽莎白告诉了布克解救自己的关键——控制鸣鸟的办法。此后她将布克送回了他来时的时间线，这样布克还有机会拯救这个宇宙中的伊丽莎白。

死亡

在杀掉了康斯托克的科学家后，布克和伊丽莎白两人设法登上了他的旗舰“先知之手”号。他们最终在康斯托克的舱房中直面这个敌人。虽然康斯托克试图挑拨两人，他抓住伊丽莎白要布克说出女孩的尾指究竟发生了什么，但在布克突然爆发出的狂怒中，他杀死了康斯托克，将康斯托克溺死在了他自己的浸礼池中。

在终章，布克明白了康斯托克和自己的关系，接受了命运，被伊丽莎白们溺死在了洗礼的时间点上。康斯托克、哥伦比亚城，由此而生的无穷无尽的平行宇宙就此归于湮灭。

★ 幕后 ★

“……结束了。”

——康斯托克在被布克·德维特杀死前的遗言

★ 康斯托克在游戏的年代中只有38岁，在“先知之手”号上的一段留声记录中，罗莎琳德将这种老化归咎于他对仪器的过度使用。

★ 虽然游戏中的康斯托克显得十分苍老，但在游戏早期演示中（例如旗帜上）他却是作为一个未留胡须的中年人形象出现的。

★ 康斯托克在游戏中的临终遗言和耶稣基督是一样的。

★ 康斯托克的名字可能暗指19世纪的美国政治家安东尼·康斯托克，后者提出了“康斯托克法”。这项法案将任何涉及性（包括解剖书籍）的书刊内容都归为色情范畴，并禁止这些作品公开发行。他自称为“上帝园囿中的除草人”，以其宗教狂热和极端手段而闻名。

★ 康斯托克也出现在《生化震撼——极乐城》这本小说的评论中，其内容暗示他可能也存在于极乐城的宇宙中。在那里他是一个富有的美国矿业大亨，其商业帝国被认为是安德鲁·莱恩的先驱。

对影成双

ROBERT

“试验对象的心智会绝望地创造出并不存在的记忆来……”

——《跨位面旅行中的壁障》，R·鲁特斯，1889年

罗伯特·鲁特斯是一名物理学家，他与罗莎琳德一起协助布克前往哥伦比亚城。在布克的旅程中，他们曾多次与其会面，试图通过实验来分析并预测他的行为。罗伯特和罗莎琳德之间对结果的判断常常是相反的。虽然当前两名鲁特斯主要是在协助布克，但他们曾经为康斯托克工作，帮助后者设计了所有使哥伦比亚城成为可能的科技。与罗莎琳德不同的是，他并不是一个宿命论者。罗莎琳德说自己看到了一出李尔王，而罗伯特则说自己看到的只是一张白纸。

★ 历史 ★

在布克的世界中，罗伯特·鲁特斯是量子力学方面的先驱。在罗莎琳德·鲁特斯发现了通过机器穿行平行世界的方法后，她同罗伯特取得了联系，向其解释了自己的身份。此后两人常常通过裂隙相互会面，最终他们都受雇于康斯托克，协助后者将哥伦比亚城变为了现实。

他们研制出的机器产生的副作用最终导致了康斯托克的不育，而后者坚信只有在自己后嗣的引领下哥伦比亚城才能繁荣昌盛，为此之故他派出罗伯特向布克提议用女儿安娜来换取免债。在鲁特斯二人对裂隙的进一步研究中，他们发现了在康斯托克教化下的安娜（被起了新名字伊丽莎白）会带领哥伦比亚城在未来毁灭纽约城。发现自己所铸下的大错，罗伯特向罗莎琳德提出，若后者不同意协助自己将伊丽莎白送回她原初的宇宙，他就将同罗莎琳德断绝往来。

发现了两人密谋的康斯托克雇佣了芬克，后者在他们身处其中时将裂隙跨越机破坏。这件事发生在1909年10月31日，其后果就是两人现在同时存在于所有的平行宇宙中，而所有人都以为他们已经死了，这使得他们可以随心所欲地出现在任何时间地点。罗莎琳德对这种状态感到很满意，她终于能够和自己的“兄弟”跨越包括生死在内的一切真实屏障呆在一起了，但罗伯特却还对自己未完成的事业念念不忘。他们现在已经“死亡”的事实又使得局势进一步复杂化，因为两人现在进行的一切直接干预都会对未来产生更大的扰动，因此罗伯特的计划就是将布克带来康斯托克的宇宙，让他自己寻回女儿。

★ 台前 ★

在布克用自己的女儿免债20年之后，鲁特斯二人再次出现，将他带到了康斯托克所在的宇宙。作为跨越世界的副作用，布克经历了一阵茫然的困惑（这也是为何罗伯特会说：“我知道，我经历过。”）。之后为了适应，布克的大脑就开始创造新的记忆，将其与旧的记忆糅合起来，因此他自以为是受雇来哥伦比亚城找到伊丽莎白，而忘记了自己曾经失去的女儿。两人将布克带到了灯塔，而后者现在除了名字之外对自己的女儿毫无记忆。路上他们给了布克一个盒子，里面的内容是他“工作”的细节，用以帮助他“理清思绪”。

康斯托克也意识到这个问题，他为了找出布克用尽了自己所有的手段。在这一过程中两人继续从旁协助布克，在每个宇宙中，在布克试图解救伊丽莎白的路上他们都会出现。

在布克收到罗莎琳德的电报后，去左侧的望远镜并使用

之可以看到街尾一个垃圾桶旁站着的罗伯特。在离开望远镜后，鲁特斯二人又将消失。

在布克自我牺牲并抹除了所有的平行宇宙之后，他们的命运就无人知晓了。

★ 幕后 ★

★ 鲁特斯双人组很容易让人联想起爱丽丝梦游仙境中的双胞胎。他们藏而不露的讽刺方式也让人联想到了同名小说中的柴郡猫。二人相似的长相也证实了他们的身份。

★ 鲁特斯二人组讨论逻辑、可能性和语言的方式同样也让人联想到汤姆·斯托帕德的戏剧《君臣人子小命呜呼》中的罗森格兰兹（Rosencrantz）和吉尔登斯顿（Guildenstern），而掷硬币游戏和不可能的单面几率同样也是后者戏剧中的核心内容，被用来描述另一个宇宙所具有的不同物理常数（正面朝上的几率122同样也出现在了灯塔敲钟的线索中），这也有可能暗示了布克拯救伊丽莎白的尝试。

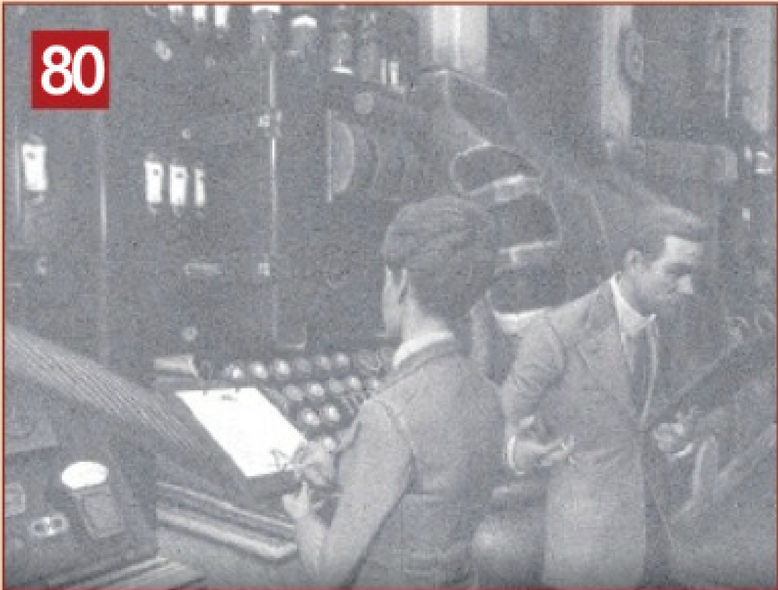
ROSALIND

作为一位物理学家，罗莎琳德写过诸多关于平行宇宙的论著，她是引领布克从哥伦比亚城中救出安娜的两人之一。

★ 历史 ★

从少年时起，罗莎琳德就决定要成为一名物理学家。她后来帮助康斯托克实现了浮空城哥伦比亚的梦想。通过对平行宇宙的研究，她发现了穿行其中的方法，并通过这种手段找到了另一个宇宙中的自己——罗伯特·鲁特斯，她将后者称为“兄弟”。在向康斯托克报告了这一发现后，她被要求进一步研究这些宇宙之间的裂隙，并找出进入其他世界的办法。在罗伯特的帮助下，罗莎琳德成功设计出了能够看穿其他宇宙的机器。康斯托克自信能够通过这些机器看到未来，因而在知道自己不育之后，他就试图从其他宇宙的布克手中偷走自己的女儿。后来罗伯特·鲁特斯找到了布克·德维特，告诉他可以通过交出女儿来免除债务。布克同意了，而被带走的安娜就成为了伊丽莎白——哥伦比亚城的羔羊。

随着伊丽莎白年岁渐长，她被发现拥有制造裂隙的能力。罗莎琳德推测这可能是由于她的一节小指被留在了原来那个宇宙中。眼看康斯托克的计划就要实现，罗伯特情急之下威胁罗莎琳德若不协助自己将伊丽莎白送回去，就要离开她。虽然两人被发现了他们密谋的康斯托克雇佣芬克杀死，

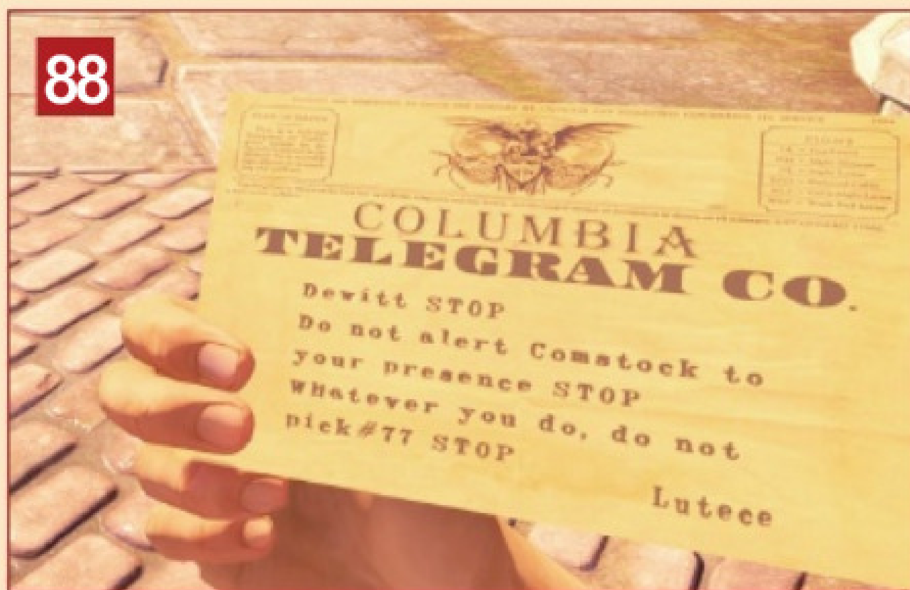










79.同一场景的雕像在不同时刻亦男女有别，这暗示了这对男女的身份
80.小电影：罗莎琳德迎来了她的双胞胎哥哥
81.神秘男女给了伊丽莎白一个选择
82.罗伯特和罗莎琳德的人设
83.当布克第二次遇到神秘男女，他的感受只能用诡异来形容……
84.控制鸣鸟的提示
85.天才的物理学家罗伯特，正是他的工作才让《无限》的故事有了可能
86.罗伯特和罗莎琳德实际上也是选择的结果，他们两人是不同平行世界里同一人物的不同副本，就如镜像一般，互为另一个自己
87.罗伯特和罗莎琳德“自掘坟墓”，他们的试验会导致自我的消亡吗？





88.布克记起了鲁特斯发来的电报
89.罗莎琳德真正成就了康斯托克的事业，但对她来说只有物理学才是最重要的
90.游戏初期的彩蛋：望远镜中的鲁特斯兄妹
91.罗莎琳德在试验一个裂缝





但却得以成为了存在于所有平行宇宙的存在。他们也继续着计划，将布克带到了康斯托克的宇宙来解救伊丽莎白。

★ 台前 ★

鲁特斯两人将布克带到了康斯托克所在的宇宙，在这个过程中布克以旧的记忆为基础生成了新的完整记忆。他们将布克送到了灯塔，后者在那里被送去了哥伦比亚城。在路上他们给了布克一个包含任务提示的盒子。在后者抵达城市不久就收到了罗莎琳德发来的电报，上面警告他不要拿77号球。此后他在街上“初遇”了二人。他们要求他投一次硬币，而不论布克的猜测结果如何，最终硬币都将是正面朝上的。布克在哥伦比亚城的冒险中还将多次遇到两人，他们总是会适时出现提供协助。更多的时候他们会向布克提供选择，并对他进行的选择展开争论。

罗莎琳德的著作会在哥伦比亚城各处看到，包括伊丽莎白的房间里。其中包括：

《量子力学原理》：在两人第一次见面的时候伊丽莎白差点就是用这本书砸了布克。

《跨位面旅行中的壁障》：游戏开头摘用了这本书中的片段。这本书的出版日期据信是1889年。

★ 幕后 ★

★ 如果在蓝带旅馆射击二人组中的任何一人都不会命中，罗莎琳德开始会说：“打偏了。”但是几次过后，她就会说：“我们可以一直这么玩下去，但你能吗？”

★ 这个人物在多方面都与量子力学有关。她对这一领域的了解明显与年代不符——物理学的这个分支直到20世纪30年代才正式出现。更加矛盾的是，她对相关领域的研究既是裂隙被发现的原因，也是对裂隙的解释。她对多元宇宙的物理学所作的解释也是如此，这一理论直到1957年才被提出。

★ “Lutèce”是Lutetia的法语拼写，即巴黎的罗马古称。巴黎在游戏中作为伊丽莎白期望的目的地被多次提及。

一体两面

DAISY

“你看，开拓者们只不过是些种子：你毁掉了一颗，他们还会重新长出来。如果想要彻底根绝他们，你就必须将其连根拔起。”

——试图对布克正当化民众之声的暴行

黛茜·菲茨罗伊（Daisy Fitzroy）是民众之声的领袖。菲茨罗伊是被芬克的手下当作囚犯带来哥伦比亚城的。抵达后不久，她就受雇于康斯托克夫人。

★ 历史 ★

菲茨罗伊很仰慕康斯托克夫人，因为在她看来后者身居如此高位却依然慷慨和蔼，这很难得。她在被栽赃了谋杀康斯托克夫人的罪名后逃走，此后几周中她就创立了民众之声组织。一年之后她在芬克顿被捕，罪名是谋杀康斯托克夫人以及参与民众之声的犯罪行为。

此后她被送去康斯托克宅邸的平肖（Pinchot）医生处，后者对黛茜进行了一周多观察。她的测试结果很不理想，平肖医生的上级基特利（Kittery）医生因此建议对菲茨罗伊进行脑前额叶摘除术。平肖医生坚持认为这是一种浪费，拒绝了这次提议，但他也警告菲茨罗伊，如果测试结果没有改善，那除了进行手术就没有别的选择了。在由平肖医生主持的智力测试中，菲茨罗伊取得了极高的分数，甚至比医生本人的分数还要高，这一结果激起了平肖医生极大的兴趣。平肖医生坚持认为这是一种浪费，拒绝了这次提议，但他也警告菲茨罗伊，如果测试结果没有改善，那除了进行手术就没有别的选择了。在由平肖医生主持的智力测试中，菲茨罗伊取得了极高的分数，甚至比医生本人的分数还要高，这一结果激起了平肖医生极大的兴趣。平肖医生愈发试图更改对菲茨罗伊进行脑前额叶摘除术的决定，但由于他被控与后者窜通，这一尝试失败了。在最终测试的前一晚，菲茨罗伊向平肖医生寻求帮助，以完成自己的越狱计划。成功之后，平肖医生不仅将自己的钥匙留给了后者，还给了她自己所有的积蓄。尽管如此，菲茨罗伊还是杀掉了医生。

随着民众之声变得越来越强大，他们的宗旨也变得越来越极端。菲茨罗伊为了摧毁哥伦比亚城的上层不惜一切代价，即便是要对老弱妇孺痛下杀手也在所不惜。

★ 台前 ★

布克在飞艇上醒过来的时候发现民众之声已经取得了对其的控制，这是他第一次遇到菲茨罗伊，后者向他提供了协助叛军的机会。在意识到布克对政治并没有兴趣之后，她转而要求后者前往枪匠陈林（Chen Lin）处为自己取得枪支军火，以此来交换飞艇。在追寻陈林的过程中伊丽莎白和布克两人来到了另一个宇宙。在取得枪支后他们来到了民众之声发起叛乱，战火燃遍哥伦比亚全城的世界。

在这个世界中民众之声在哥伦比亚城内大开杀戒，而布克则被视为他们的烈士。当菲茨罗伊得知布克依然健在的消息，她将之斥为“冒牌货”，因为在这个世界中菲茨罗伊亲眼看到了布克之死。布克和伊丽莎白在菲茨罗伊枪杀芬克的时候追上了她。菲茨罗伊很快招来手下攻击二人。击败了前来支援的民众之声后，两人看到菲茨罗伊试图杀掉芬克的孩子。伊丽莎白在布克的帮助下翻进屋内，杀死菲茨罗伊。

在其他宇宙中菲茨罗伊的命运并不可知，但是从结局来看，因为康斯托克和哥伦比亚城都不存在了，她的命运想必会大为不同。

★ 性格 ★

在最初的宇宙中，菲茨罗伊似乎只是一个追求与其他市民同样权利的女人，同时她也通过与枪匠陈林的联系显示出了自己的足智多谋，这个宇宙中的菲茨罗伊想要用那些武器来做什么并没有说明。

在另一个民众之声获得了武器掀起暴动的世界中，她似乎已经抛弃了原有的道德感，对所有她认为是敌人的人都毫不留情。她下令民众之声对哥伦比亚市民也可以随意射杀，将他们的尸体作为自己胜利的奖杯竖立起来。

★ 幕后 ★

★ 菲茨罗伊在《无限》中的角色类似阿特拉斯（Atlas）或方丹（Fontaine）在《生化震撼》中的角色。二者在刚来到

92.有无数哥伦比亚城，而所有城市中的暴动都是由菲茨罗伊领导的，大概是她的身世导致她在某个平行世界里变得冷酷无情
93.民众之声解放了这片地区，画面上对力量的渲染已经说明了他们的行为准则
94.民众之声需要你，菲茨罗伊需要你，哥伦比亚的毁灭需要你
95.布克和伊丽莎白来到另一个世界的贫民窟，这里是哥伦比亚城光鲜表面之下的世界，也是民众之声的世界









96.在芬克的工厂里，义军已经变成了一帮以杀人为乐的匪帮
97.“斩草要除根”
98.伊丽莎白做出了她的选择，如果想想布克弹吉他那段情节，她的选择是可以理解的
99.惊慌失措的伊丽莎白，她还不是那个后来可以直面杀戮的女孩









各自的城市时都是无足轻重的小人物，最终他们都成为了能够颠覆城市领导的人，他们所领导的革命运动最终都导致了各自城市的毁灭。他们也都同每部游戏的主角联盟，以帮他们离开城市为条件取得后者的帮助。而当目标实现之后，他们又都背叛了自己的盟友。最终他们都被自己新的权位所腐蚀，在最后，菲茨罗伊被伊丽莎白刺杀，而方丹也是被数名小妹妹以针管反复戳刺而死。

★ 菲茨罗伊准备杀掉的孩子有可能是芬克的儿子，这也可以解释她那句话：“斩草必须要除根。”

FINK

“上帝在这世上最美妙的造物是什么？当然是蜜蜂了！你看到过蜜蜂休假吗？你看到过蜜蜂请病假吗？朋友啊，这种事从没有发生过！所以我要说……变成蜜蜂一样的人吧！改变吧！”

——芬克的个人信条

耶利米·芬克（Jeremiah Fink）是哥伦比亚城中最富有也是最有权势的人之一。他是芬克制造厂的创始人，留声机和天索钩的发明人，将异能进行工业化生产的人，同时也是哥伦比亚城年度庆典中“幸运抽奖”节目的主持人。

★ 历史 ★

耶利米·芬克是一个毫无原则的商人，他垄断了哥伦比亚城内的制造业。他重要的发明之一就是天索钩：最初这一发明只是为了便于工人对天索进行维护检修，此后就被引入哥伦比亚城的执法机构，为警察们提供了可以在城内高速穿行抓捕罪犯的手段。这项发明让他得以跻身开拓者党成员之列，也给了他买通执法部门的方便。正因为此，他也能够不受干扰地跟民众之声进行私下交易，向他们提供补给以换取利润。

当异能的发明人道尔顿（Dalton）、马洛（Marlowe）和西蒙·琵尔（Simon Pure）等人为自己的产品寻找买家和商机的时候，芬克将他们雇佣到自己公司的异能生产部门。

芬克的大部分生意都是靠他从不同世界窃取到的科技所建立的，而他最初是从自己的哥哥阿尔伯特（Albert）处得知界域裂隙的存在。阿尔伯特身为哥伦比亚城最著名的作曲家，他的曲子大部分都是从一个位于自己工作室内的裂隙处听来的，这些曲子都来自未来，而阿尔伯特所做的只不过是对它们稍加改动。

芬克后来被康斯托克所雇用，策划了对罗伯特和罗莎琳德的暗杀。他破坏了后者穿行世界的机器，将其死亡伪装成了一起事故，但鲁特斯二人并未因此死去，而是同时存在于所有平行世界。

★ 台前 ★

布克第一次遇到芬克的时候，后者正在主持哥伦比亚城年度庆典中的幸运抽奖节目，这个节目是将哥伦比亚城中触犯法律的少数族裔捆在展台上供观众以棒球殴击。就在布克作出决定要扔出棒球（依照玩家的决定可以是向着芬克也可以是向着受刑人）时，芬克发现了他手上的标记，指认出了他就是“伪牧者”。

当布克和伊丽莎白一行前往芬克顿为民众之声寻找武器供应时，他们发现芬克早有准备。他将枪匠陈林绑去了好时光俱乐部。芬克提议让布克成为他的安全总管，在芬克顿他派出了大批暴徒来“评估”布克的能力，而布克对他提议的拒绝惹怒了芬克。当布克最终深入俱乐部地下时，他只发现

了陈林遍体鳞伤的尸体。

借着裂隙，布克和伊丽莎白最终来到了一个平行世界。在这里民众之声获得了他们所需的武器，成功发起了暴动并推进到了芬克的工厂内。

最终芬克的安保措施被民众之声粉碎，而芬克本人也被菲茨罗伊逼到了死角。虽然他哀求后者饶命，菲茨罗伊还是当着布克和伊丽莎白的面杀掉了他。

他在其他世界是什么地位尚不可知，随着游戏结局中所有平行世界都被抹除，他应该有一条全新的人生轨迹。

★ 性格 ★

芬克是一个狡诈而贪婪的商人，他控制着哥伦比亚城中大部分的生意，其本人很可能是城中最富有的人。他向工人支付的报酬并不是银鹰而是芬币，后者只能在芬克公司的下属企业里进行购物，这也是20世纪初美国公司常用的手法。工人们大多饥寒交迫，住在厂区下方的贫民窟中。芬克本人深具魅力，能够主持年度庆典中的抽奖活动说明在一般市民心中他还是很受欢迎的，但这只局限于哥伦比亚城内的白种人居民，因为和开拓者党内的其他成员一样，他也是一个白人至上主义者。

而一段名为“泯然众人”的留声记录显示，芬克并不是很在乎康斯托克所谓的远景。他在乎的只是自己能从这个预言中获得多少利润，但芬克在辨认出伪牧者并揭穿他一事上还是显示出了对预言的支持。在他的哲学观中，他将工业组织视为自然界一般的机体：领导者，那些不容易受到操纵的人被视为雄狮，工人则是畜群；鬣狗则是一群制造麻烦并且处心积虑想要靠煽动畜群来为自己牟利的人。他视自己和布克为雄狮，他的工人们则是畜群，而菲茨罗伊则是鬣狗。

★ 幕后 ★

★ 芬克的形象受到了早期美国工业家的影响，如安德鲁·卡耐基或亨利·弗里克，在现实历史里，后者雇佣了平克顿侦探事务所破坏了工人罢工运动。在游戏中芬克想要雇用一个前平克顿侦探布克为自己的安全总监也暗示了这一联系。

★ 芬克通过裂隙前往的世界很有可能是极乐城所在的宇宙，他的很多发明都带有极乐城的印记。

★ 芬克的配音演员也曾为《生化震撼2》中的Stanley Poole配音。

士兵与锡兵

SLATE

“那个人从没有看到过战争的凶残面孔……但是他会看到的。”

——柯内留斯·斯莱特评价康斯托克

★ 历史 ★

斯莱特上尉是哥伦比亚城的居民，他对军事组织的观点融合了身为一名前军人的职业经验和一系列复杂的理论。斯莱特曾经是康斯托克的坚定支持者，但经历了后者虚伪的战争宣传后，斯莱特理想幻灭。在《无限》游戏的时期，他带













100-102.作为一个爱迪生式的人物，芬克是哥伦比亚城背后的驱动力，芬克的发明和芬克工业支撑着整个城市，芬克工业甚至也是布克能够战斗下去的能量来源

103.作为“幸运抽奖”节目主持人的芬克

104.但以上种种并不表明芬克值得被怜悯，他策划了对鲁特斯兄妹的暗杀，而他的工厂中也到处凸显出冷酷无情和机械呆板

105.芬克之死，死于疯狂的起义民众之手，这样的结局是颇为令人玩味的。哦对了，不要忘记他附近的补给品哟……

领一群自称为“真实战士”的士兵占据着英烈殿。

作为一个军人，斯莱特曾服役于美利坚合众国陆军，并参与了伤膝河屠杀，也就是在那里他认识了布克·德维特（他称其为德维特下士）。后来斯莱特成为了康斯托克的追随者，并成了哥伦比亚城的一员。在1901年的义和团镇压事件中，他为哥伦比亚城而战，也正是在那场战争中他失去了一只眼睛和30名手下。

此后他却因康斯托克的战争宣传而与其决裂。康斯托克声称自己参与了伤膝河之战，在镇压义和团事件中也是一名英雄，斯莱特则坚定地否认后者在这两件事中的角色。当斯莱特与康斯托克对质时他被褫夺了军衔，并被斥为说谎者。

被康斯托克的行为激怒的斯莱特纠集起了一小批士兵，夺占了英烈殿。他们不仅损毁了殿内的纪念设施，还将殿外的名字改成了“耻行堂”。

★ 台前 ★

在获知康斯托克制造机械士兵的计划后，斯莱特和他的手下就追求像一个真的战士一样在战斗中死得其所，而他将德维特视为完成自己这一心愿的当然之人。

布克和伊丽莎白一行来到英烈殿寻找操电术，而斯莱特将他引向了两个分展厅——分别展示了伤膝河和镇压义和团的经过。在这两座展厅中康斯托克都被塑造成了一个战争英雄。而一旦布克和伊丽莎白进入这两座展厅，他们就会被大量士兵攻击。这些人都是被斯莱特派来“以战士的身份死去”的。

斯莱特对布克的考验还在继续，他派出机械士兵来考验布克是否是一个合格的战士，而在最后的战斗中，斯莱特承认自己持有操电术，他利用这项能力给布克制造了很多困难，战斗结束后布克从衰弱的斯莱特手中取走了操电术。

斯莱特对布克最后的命令就是递给他一把手枪，让他“结束这一切”。如果布克服从，斯莱特的遗言会感叹他还是一个一如往昔的真正战士，如果布克没有动手，斯莱特会狂怒地咆哮，将布克称为一个“锡兵”（Tin Man，一种流行于19世纪的金属制的士兵玩偶）。在接下来的故事中布克和伊丽莎白会见到被执法部门捕获的斯莱特，他被关在好时光俱乐部地下。在那里经受拷打之后，斯莱特精神已经失常。此时布克可以再次选择是否杀掉他。如果动手，伊丽莎白会说：“我猜这下他终于得偿所愿了。”斯莱特在此后不会再出现。

而在布克和伊丽莎白进入的平行世界中，他和斯莱特在英烈殿联合了起来，两人都为这项事业付出了生命，他们被民众之声塑造成革命烈士。在游戏最终所有的平行世界都被抹除后，我们可以猜想斯莱特的生命或许终于会有所不同。

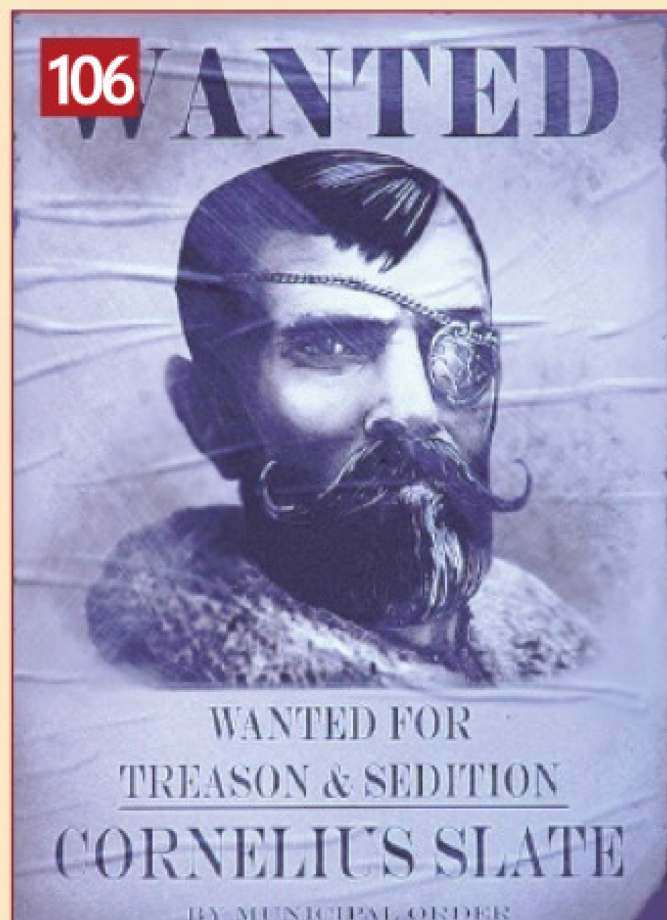
★ 性格 ★

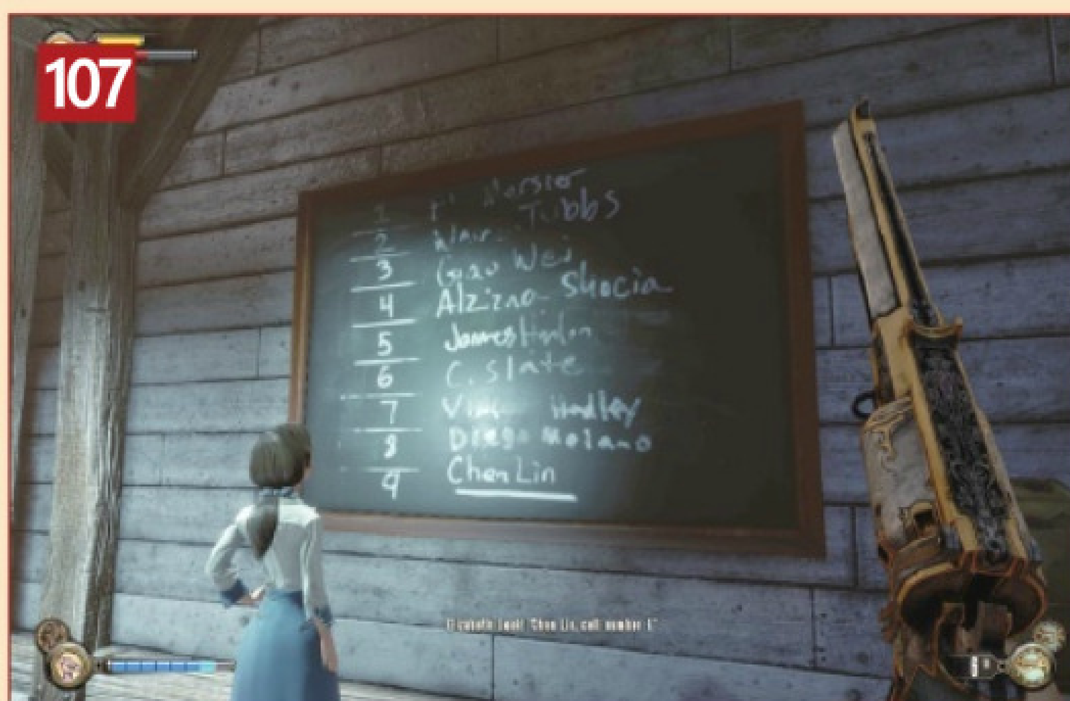
因为自己也曾参加军旅之故，斯莱特对那些曾有过士兵身份的人抱有很高的期望。康斯托克作为一介没有从军经验的平民竟然不公正地获得了他所没有的军事荣誉，这件事彻底激怒了斯莱特。深感失望于康斯托克的背叛，斯莱特转而狂热地希望自己和手下能够在战斗中像一个士兵一样死得其所，因此他拒绝让自己的手下死在同机械士兵的战斗中，而希望布克能了结他们。他对一个没有资格或是拒绝了士兵资格的人的称呼是“锡兵”。他就是这么称呼康斯托克的士兵和战斗机器的。总的来说，这是一个嗜战如命的人物。

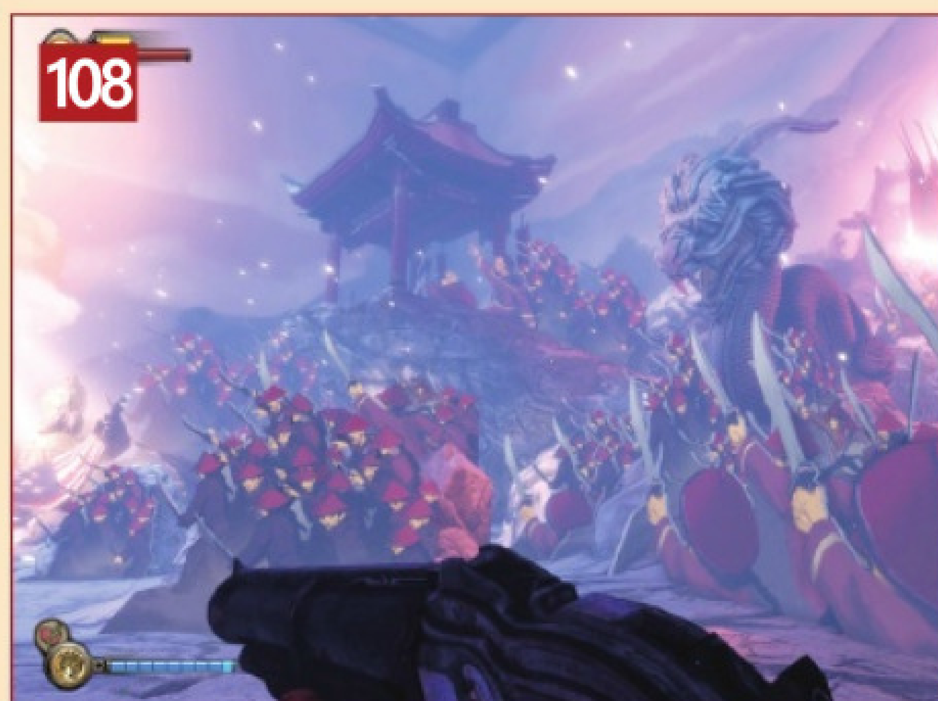
★ 幕后 ★

★ 肯·列文提到了这个人物是如何受到了战争对士兵异化的思考而产生的：报纸上对阵亡士兵的称呼总是“阵亡者”而不是“死去的年轻人”。在我们的文化中有很多的异化现象，这种修辞上的改变虽然很重要，但是另一方面也掩盖了我们对真实的感受，就像在帕特·蒂尔曼（放弃高薪加入美军却战死阿富汗的前橄榄球明星）事件中的消毒处理一

106.英烈殿外，斯莱特的官方通缉令
107.好时光俱乐部地下的6号牢房里关着的就是斯莱特
108.斯莱特坚称自己参与了英烈殿中的著名事件，并成为英雄
109.战胜斯莱特之后，布克也可以驾驭电的能力了
110.战败的斯莱特乞求布克给个痛快，但布克可以选择不杀死他











样。他的家人说：“我们以他为荣。讲出事实，告诉大家他是怎样的人我们才能真的做到这一点。”战争对他们来说也很重要，但这并不能说将人塑造成一个蜡像一般的宣传材料就是正当的。

★ 斯莱特头部右侧有一些结晶碎片，这可能是因为使用操电术的后遗症。

★ 斯莱特可能也代表着布克对自己过往军事生涯的回顾和由此而来的感觉。就像俗语“一笔勾销”（Wipe the Slate Clean）所说，布克在此对斯莱特命运的选择也反映了他对洗礼的态度。

SONGBIRD

“鸣鸟鸣鸟看它飞，从天而降是顽童，当你品行不端正，鸣鸟送你下九泉。莫要腹诽，莫说谎，鸣鸟将你从天降！”

——哥伦比亚城儿歌

鸣鸟是一个由未知材料建成的构装物，它既是伊丽莎白的监护，也深为哥伦比亚的市民所恐惧。在《无限》游戏中，鸣鸟是一个重要的角色。

★ 设计 ★

在芬克工业内部发现的蓝图和留声记录显示鸣鸟是由芬克工业所设计制造。就像芬克工业的大部分设计一样，鸣鸟得以实现也是因为界域穿行技术。从蓝图上来看，它“将人与野兽相融合，虽非完人，但却优于人也优于兽。”这暗示了芬克可能看到过极乐城大老爹的设计图。鸣鸟的设计思路很类似于大老爹的绑定仪式，两者也都是被对自己监护对象的狂暴保护欲所支配。

鸣鸟的机械构造类似于大老爹，双眼的颜色变化反映了它情绪的变化。绿色表明它对目标人物是友善的或正专注于目标，前者大部分时候指的是伊丽莎白；黄色表明警惕且保守的姿态；而红色则显示了强烈的敌意，主要是针对布克。

★ 历史 ★

当伊丽莎白被囚禁于哥伦比亚城中时，鸣鸟就被创造了出来。它的目标只有一个，就是看护伊丽莎白，防止她逃走。鸣鸟自己很快也成了哥伦比亚中最令人恐惧的存在。它长久以来是伊丽莎白唯一的同伴，为她带来了书籍和食物。虽然它的使命是防止伊丽莎白逃脱，但它同时也照料着后者，保护她免遭危险。孩童时的伊丽莎白将鸣鸟视为朋友，但随着年岁渐长，她开始憎恨后者将自己关在牢笼中。当她逃离后，鸣鸟不惜一切代价要带她回去。即便这意味着摧毁每一个阻止它的人或事物，不管是布克·德维特还是伊丽莎白曾经栖身的那座高塔。鸣鸟的名字来源于一首曲子，那是伊丽莎白所在的纪念碑塔在鸣鸟每次回去时都会以汽笛风琴奏响的一首曲子。

★ 台前 ★

鸣鸟在伊丽莎白逃离房间的那一刻起就在不懈地追捕





111.在空战中凶残地攻击敌人的鸣鸟，它是本作最早公布的一批原画角色之一，哥伦比亚城中力量的象征，它和城市一样高翔于天，更是伊丽莎白牢笼的具象
112.逃出牢笼的伊丽莎白，背景中是巨大的鸣鸟

着她，在这个过程中还摧毁了纪念碑塔。虽然它可以毫发无伤地撞毁哥伦比亚城的任何部分，但鸣鸟还是有弱点的——水。鸣鸟被设计在低压环境下运作，因此即便是潜入水中一小段时间也会对它造成极大伤害，这也是为何布克跌入舰队湾时可以摆脱鸣鸟追捕的原因。

当布克和伊丽莎白通过芬克工业区的暴动最终登上飞艇后，他们就准备离开哥伦比亚了，但突然间飞艇上的一座雕像奏起的曲子唤来了鸣鸟，后者追上了加速的飞艇，摧毁了它，二人随之坠落在商业区中。

在兴业港（Port Prosperity），伊丽莎白和布克在寻找密码解锁电梯时，又是一座雕像鸣曲引来了鸣鸟。为了安慰惊恐不安的伊丽莎白，布克向她保证会阻止鸣鸟。但很快鸣鸟就抓住了布克，当它准备将后者撕碎时，伊丽莎白自愿被带走，救下了布克。鸣鸟将她带去了康斯托克的宅邸，伊丽莎白在那里接受了数年的调教。

直到布克和伊丽莎白夺取了康斯托克的飞艇“先知之手”后，他们才再一次遭遇了鸣鸟。未来的伊丽莎白留下的纸条让这个世界的女孩明白了，自己只要通过鸣鸟防御雕像上的乐器演奏出C、A、G、E（拼在一起便是“牢笼”之意）便可以控制鸣鸟。此后她利用鸣鸟粉碎了追击二人的民众之声组织追兵，毁掉了限制自己力量的虹吸塔。

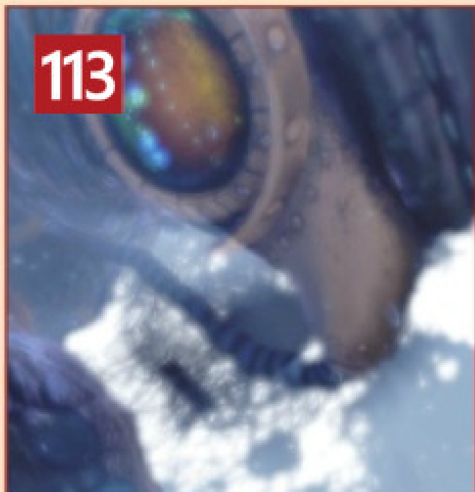
虹吸塔的毁灭也干扰了乐器的效用，脱离控制的鸣鸟尝试再次捕获伊丽莎白，而恢复了自己全部力量的伊丽莎白将布克和自己传送到了极乐城的接待处，将鸣鸟留在了外面的大洋中，鸣鸟也在伊丽莎白给予的慰藉中，被水压所摧毁。

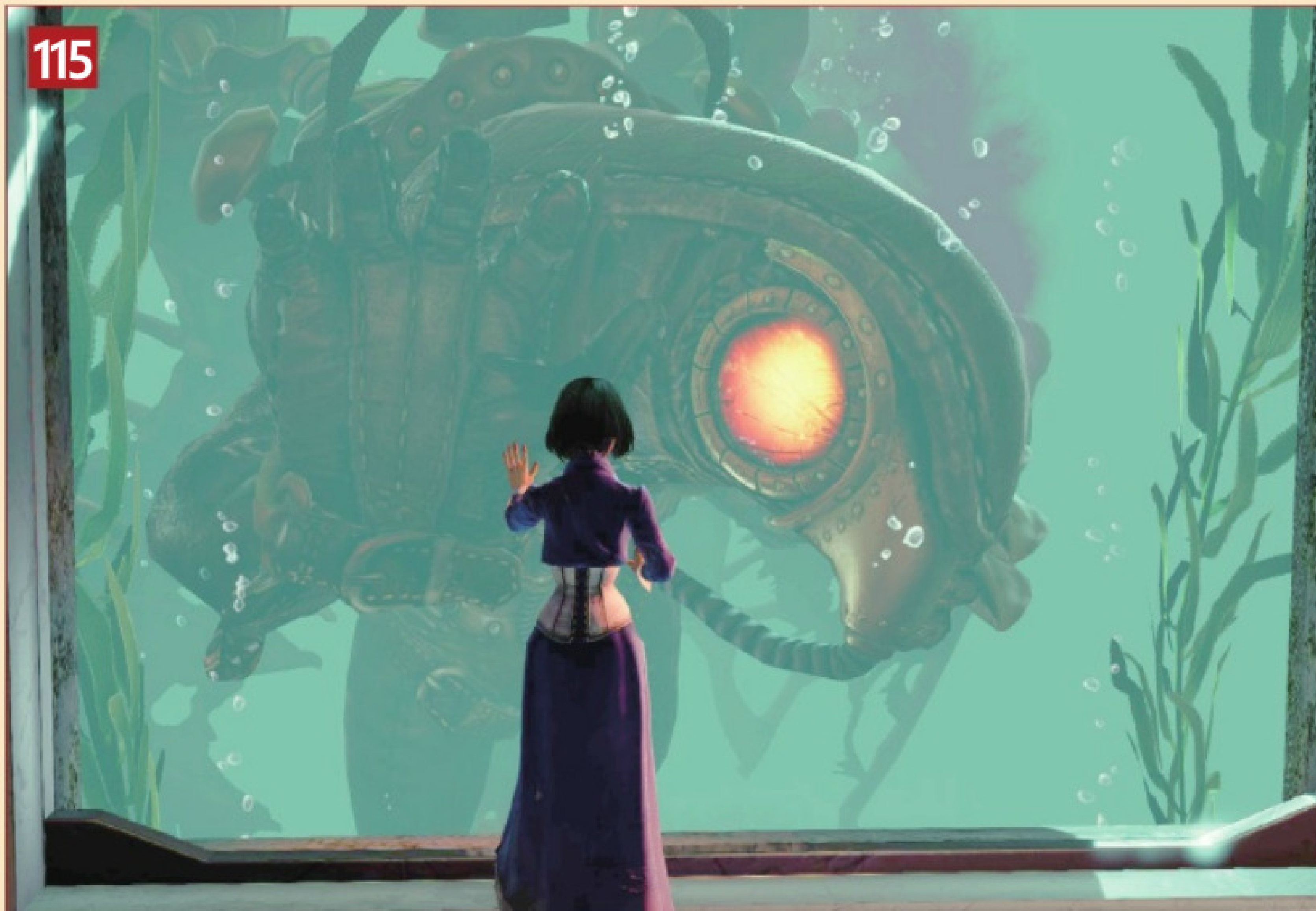
★ 幕后 ★

★ 尽管最初设想鸣鸟会作为一个大老爹一般的最终反派出现，但后来在游戏中它却仅仅被限制在了过场中。鸣鸟出现的所有场景都是经过剪辑并由脚本剧情所控制的。

★ 在最初的演示中，鸣鸟只是被简单地称作“它”，并

113.落入水中的鸣鸟，攻击模式下眼睛发红
114.在兴业港躲避鸣鸟时，它的态度一度是友善的，但伊丽莎白并不喜欢这样的友善
115.鸣鸟之死。天空之城和海底的极乐园此时重叠在了一起，大老爹最终离开了海底，鸣鸟却从高空沉了下来







没有一个具体的名字。直到2011年5月23日的试玩演示中它才获得了“鸣鸟”这个名字。

★ 在游戏的首次演示中，鸣鸟的配音更类似于大老爹。直到2011年E3展会上，它的配音才变成了现在这样高亢尖锐的鸣叫声。

★ 虽然如此，鸣鸟还是保留了很多大老爹的特征：舷窗一般的双眼和以不同颜色来表示不同情绪。肯·列文自己也承认，鸣鸟和伊丽莎白之间的关系就像是大老爹和小妹妹之间的关系。

★ 与大老爹不同的是，鸣鸟是一个独特的个体，与其说它像一个套中人，不如说它更像一个石像鬼。鸣鸟不使用任何武器，它的攻击手段只是自己的蛮力和利爪锐喙。和大老爹相比，鸣鸟相当敏捷，尽管从其外表不容易看出这一点。而作为大老爹的对应，不像在水中运动的后者，鸣鸟无法承受任何水压。

★ 在2011年E3展的演示上，鸣鸟在击倒布克后眨了几下眼。这说明其最初的设计是有眼睑的，至于为何后来会被取代就不得而知了。

★ 肯·列文宣称鸣鸟的设计灵感来自于早期的宇航员。就像大老爹与极乐城之间的关系一样，鸣鸟也与哥伦比亚城的基调很好地融为了一体。

★ 肯·列文在一次采访中说，鸣鸟大部分都是由皮革制成的，在鸣鸟最后碎裂在海底时，散落而出的机油和零件也显示出它的机械本质。

★ 在《生化震撼》中，凯尔·菲茨帕特里克死前尖锐的背景噪音令人想到鸣鸟的尖叫，也有人认为这不过是普通的噪音而已。

★ 当鸣鸟死去时，背景中显示出了一个小妹妹坐在死去的大老爹身上哭泣的画面，这也暗示了伊丽莎白和鸣鸟之间的关系。

平凡的悲剧

LADY COMSTOCK

“爱先知吧，因为他爱罪人。爱罪人吧，因为你也有罪。没有罪人，又何来救赎？没有罪孽，又何来宽恕的恩泽？”

——康斯托克夫人

康斯托克女士是哥伦比亚城的第一夫人，康斯托克的妻子，据传被民众之声的领袖黛茜·菲茨罗伊谋杀。她备受哥伦比亚城居民怀念，英烈殿中有她的纪念碑，即使是康斯托克最大的反对者菲茨罗伊也对这位女士的温和性格多有赞许。

★ 历史 ★

在成为康斯托克夫人之前，她只是一个康斯托克的信仰者。在来到哥伦比亚城之前，她曾利用过几名求婚者为自己牟利，而康斯托克为她提供了一条洗涤自己罪孽的道路，引领她走进婚姻殿堂。她身居第一夫人之位，致力于将丈夫的教谕散播给那些对自己尊敬有加的市民。从游戏里的留声记录中可以知道，康斯托克夫人深爱着自己的丈夫，因为后者不仅宽恕了她的罪孽，还给了自己一个不配享有的机会重新来过，但在她目睹了丈夫对异己分子的残忍之后，她对后者的信心开始动摇。

康斯托克坚信必须要有一个孩子继承自己的事业，哥伦比亚城在他死后也能继续前进，而康斯托克由于多次进行世界穿越已经失去了生育能力，因此他要求罗伯特和罗莎琳德为他在平行宇宙中找一个孩子。康斯托克夫人很快就怀疑是罗莎琳德·鲁特斯和自己的丈夫有染，而那个名为伊丽莎白的孩子就是他们的。罗莎琳德告诉了康斯托克夫人关于这个孩

子的真相，但她并不能理解这种说明，最终她决定自己应该打破沉默讲出真相。康斯托克在她这么做之前就下手将其杀害，并将谋杀罪名栽赃给菲茨罗伊。

★ 台前 ★

在《无限》游戏中，布克和伊丽莎白在坠落于商业区之后，便一路朝着康斯托克宅邸前进，却发现大门紧锁。因为穿着和康斯托克夫人一样的衣服，门上的机器将伊丽莎白误认为是前者，告知他们若要进门则需要康斯托克夫人的掌纹解锁。两人于是启程前往墓园，向康斯托克夫人“致以问候”并取到她的手掌。但在两人抵达墓园后，康斯托克就利用一个小型虹吸器，依靠伊丽莎白的力量强行将康斯托克夫人以女妖形态带回了这个世界。此时的康斯托克夫人被困于生死之间，同时也被伊丽莎白的举动所激怒，她立刻向两人发动攻击。对伊丽莎白的仇恨和现实世界对她的抗拒构成了女妖的动力，她撕开世界之间的屏障，将死者唤起，命令他们攻击布克。在第一次被击败后，她形体消失，但留下了一串幽灵般的足迹。

而鲁特斯二人组则告诉布克一行，他们需要找到3处界域裂痕，它们包含着被康斯托克所毁掉的真相。布克两人的追寻最后揭示出，由于利用鲁特斯二人组的工具穿行于平行宇宙，康斯托克已经失去了生育能力，因此他从另一个世界找到了伊丽莎白并将其带到这里。康斯托克夫人因为这欺骗，以及此后目睹的先知暴行而对自己的丈夫失去信心。她怀疑康斯托克与罗莎琳德·鲁特斯有染，而对后者向她做的解释充耳不闻。罗莎琳德·鲁特斯告诉康斯托克夫人，伊丽莎白是通过机器从别处带来的。而为了保住这个奇迹之童的神话，康斯托克和耶利米·芬克谋杀了康斯托克夫人和罗莎琳德·鲁特斯，并将罪名嫁祸于康斯托克夫人的女佣黛茜·菲茨罗伊。罗莎琳德也因此成为了穿行于各个世界之间的不朽旅者。在发现了这些真相之后，布克二人再一次面对了女妖。

在这些真相被发现后，伊丽莎白试着与康斯托克夫人和解。在被布克第二次击败后，她接受了伊丽莎白的和解，从悲苦中解脱的女妖冲毁了康斯托克宅邸大门，归于安息。

★ 幕后 ★

★ 康斯托克夫人的原型是爱丽丝·罗斯福·朗沃斯，第26任美国总统西奥多·罗斯福和他的首任妻子的独女。

★ 在全身像中第一夫人穿着和伊丽莎白一样的服饰。

★ 布克会遭遇到一些康斯托克夫人的狂热者。他们背着棺木，在对话中会显出对康斯托克夫人牺牲的哀恸。

★ 她名字的缩写是A（在舰队湾的一幅海报上写着：“看呐，这是A·康斯托克夫人穿过的那件外套！”），这进一步支持了康斯托克夫人和伊丽莎白之间有关联的说法。

★ 最初这个角色设计的是一个复活者，一个被关在牢笼中的老人，一个“名为乔纳森·爱德华兹，在上帝之怒中受罚的罪人”，但是制作组觉得这样奇幻色彩有些过于浓重，他们想要尝试一些新鲜的东西，一些在那个时代氛围中更合理的东西，随后他们就选择了在20世纪拥有了崭新影响力的女妖。

★ 肯·列文解释了女妖的灵感来源：“女妖是世纪之交时候一种广泛社会运动的代表。当时有一种对灵魂世界的追捧热潮，我说的不是类似于有人问你‘你有信仰吗？’而你回答：‘不，我有信念。’这种情况，我的意思是人们真的相信并且谈论着和亡者的世界沟通交流。”

★ 女妖的另一个灵感来源是“以太”，这在20世纪初是一种严肃的科学观点，被用来解释宇宙的某些特性（后来终于证明，作为一种物质，“以太”并不存在）。

★ 希腊神话中的女妖塞壬是些类鸟的邪恶生物，用美妙的歌声诱惑水手，让他们的船只触礁，而在游戏中女妖也是女性，拥有足以唤起亡者的嗓音。

★ 女妖的歌声是莫扎特《安魂曲》中《流泪之日》的变体，这首曲子会在康斯托克夫人位于英烈殿的展厅和她的墓室中出现。

★ 作为女妖，康斯托克夫人的个性和战斗方式都令人想起了爱尔兰神话中的死亡女妖。



116.英烈殿，第一夫人纪念馆
117.康斯托克夫人纪念碑，母与女之间，作为母亲的康斯托克夫人永远是附属品
118.康斯托克夫人的灵柩





无限的天空

本文译自Polygon.com的《生化震撼——无限》专题《肯·列文与无限的天空》（Ken Levine and the Infinite Idaho），作者为该网站特约编辑Chris Plante。原文中的“Infinite Idaho”，这里借用《不羁的天空》（My Own Private Idaho）的典故翻译为“无限的天空”。原文副题为“《生化震撼——无限》创造者肯·列文谈自己的经历、恐惧及无理性”，此处的“无理性”为双关语，“无理性”既指肯·列文的工作室，也指肯·列文的游戏创作方法。

前言

没人注意到肯·列文。

这是个凉爽的12月清晨，我们坐在比佛利山庄豪华的蒙太奇酒店屋顶上。列文已经和我们打成了一片。他肤色棕褐，新剪了个短硬的刺儿头。肌肉发达的躯体上套着合身的复古X战警T恤，若非时下正是流行漫画英雄衬衫的2012年，这件衣服大概就会暴露出他宅的身份。

不同于影视界，这些最富才华的电子游戏创造者往往不为其粉丝群体所知。这位40岁上下、坦率直言的游戏设计师创造了诸多广袤而又昂贵的世界，他在游戏界的地位大概就相当于史蒂文·斯皮尔伯格或詹姆斯·卡梅隆；他所创造的游戏形象深受粉丝狂热追捧，他们不仅在背部和胳膊上刺满了纹身，甚至就连侧脸乃至整张脸都不放过。

你可能已经听说过了他最成功的游戏——《生化震撼》，但我觉得我们的服务员就没听说过，因为他对列文一直都是漠不关心的冷淡态度——不管他做了什么傻里傻气的举动。比如说像个头发油亮的狗仔队一般从我们身边蹑手蹑脚地挪开，在露台上追踪着近距离观察的目标——一位皮肤坑坑洼洼、身着纸质无袖上衣的少年。在这个连凯文·费德林（布兰妮的伴舞）都上了两分钟〝三十英里区域〞[注1]的小镇里，甚至都没人多看列文一眼。



而今晚肯·列文的境遇将有所不同。他在公关的要求下抛弃了漫画T恤，换上了更加正式的服装。然后就被带到索尼影业的Spike视频游戏颁奖典礼的红地毯上，受到如同卡戴珊一般的尊敬与关注。

这堆混杂了新闻记者、发烧友、公关人员和粉丝的人群正热切期待着他的下一款大作的信息：《生化震撼——无限》。他们会抛出一堆关于包装盒封面设计、营销材料以及漫长开发周期的问题，而他要竭尽全力应付这种场面。

列文不是很喜欢颁奖典礼上的表演。一小时后，他在屋顶露台上给自己点了个煎蛋卷。嘿，他问我，像这样沐浴着明媚的阳光，在美丽的酒店上俯瞰着洛杉矶的建筑群，惬意地聊着游戏电影之类的话题——怎能不令人满心欢喜？

〝这差不多算是休假吧。〞他笑着说。

注1： 美国在线旗下的一个娱乐新闻网站。

流程

我创造电子游戏的手段更像是雕塑。〞列文嚼完了口中的蛋卷，放下手中的叉子，边解释边用手比划着说明自己的观点。

他先用手比划了一个盒子，然后做出往里丢材料的动作。书籍和艺术、音乐和电影、漫画书、维基百科页面、来自旅行休息站的小摆设、一场关于镀金时代[注1]客观主义的演讲、一本关于芝加哥世界博览会的非小说类畅销书、一张古代刑具的蚀刻版画，等等。

随后这一大堆奇怪珍贵的东西就在想像中被压成了一团——列文用双手使劲揉挤着——把它们捏成了一团充满奇思妙想的粘土。他说，游戏就在这块粘土里。他和自己的团队只需要把它弄出来就可以了。

这种创造性的流程相当耗费精力。它可能需要数月甚至数年的时光。列文还告诉我，若游戏太过臃肿，就必须从某种形式上将之破除，就像折断雕像的手臂一样，以此来创造



更加优秀的成果。说着他将食指拇指捏在一起，折断了一块无形的累赘。

过去5年来，列文一直带领着人数在20到200之间波动的团队，一点点地精雕细琢着自己的创造物。直到周五，11月30日，他才正式从打磨《生化震撼——无限》的职责中脱身。现在他的任务就是举行新闻发布会，检阅营销材料，回答有关删减、修改或润色的细节问题，出席颁奖典礼——就像这次的视频游戏颁奖典礼一样——并最终成功发售游戏。

注1：指从南北战争结束到20世纪初的美国历史。

内部联谊会的一天

"你们有多少人玩过《使命召唤》？"

地处这块区域中心的一座潮湿会堂内，一名身材娇小金发碧眼的女人朝着面前的人群发问。听众们将手臂高高举起，女人清点之后将人数记在了本上。

"你们有谁玩过《光环》？"她接着问道。同样的一幕发生了。所有人都举起了手，年轻的公关快速地记下了另一笔。

"那么，你们玩过《生化震撼》没有？"

她重复了一遍："你们有人听过《生化震撼》吗？"

联谊会一片沉寂。"好吧，"她说，"我正准备给你们介绍《生化震撼》，我觉得你们会爱上它的。"

《生化震撼》是什么？

2007年，《生化震撼》斩获了Spike视频游戏颁奖典礼的年度最佳游戏。通告这一殊荣的是涂着裸体彩绘的女模，她丰满的胸部上画的正是《生化震撼》的模型图案，两个气泡巧妙地挡住了乳头。

真是个令人难忘的时刻。列文面带微笑地出现在镜头里，走上讲台准备发表获奖感言，但这时一群身着披风头戴公鸡面罩的粗暴开发者突然喧哗登场，如同坎耶·维斯特般抢尽风头，霸在讲台上开始宣传他们的新工作室——斗鸡。

"早在泰勒·斯威夫特之前，我就体会过她遭受的待遇了[注1]，"列文抱怨道。当时目瞪口呆的他甚至在有机会发言之前就被带离了讲台。

在《生化震撼》中，玩家具象化为了杰克，一位沉默而坚定的男人，揭示了沉没于深海底部的废弃大都市的秘密。为了加快前进的步伐，他操纵着枪械和被称之为质粒的生化武器，利用致残、焚烧、刺痛、剖解等技艺将阻碍在眼前的危险住民扫荡一空。

这是款第一人称射击游戏，和《使命召唤》《光环》和《毁灭战士》有着相同的基因流派。而令《生化震撼》从这类千人一面的枪枪枪游戏中脱颖而出的，是它讲述了一个令人信服的故事，以艺术的形式对历史、哲学、意识形态以及游戏的价值进行了探讨。

《生化震撼》的背景设定在1960年，将安·兰德的哲学观、客观主义架构和二战后的虚无主义糅合在了一起。游戏中的角色有着诸如阿特拉斯（Atlas）、方丹（Fontaine）之类的名字，这个深海潜水装置一般的城市被称之为极乐城（Rapture），它的创始人将其描绘成一个脱离了共产主义、民主政治以及教会的人造世外桃源。

剧情在第二幕达到了最高潮，游戏直言不讳地质疑了玩家化身和自由意志的概念。当我们拿起手柄的时候，它问道，我们真的是在控制角色吗？或者换个表达方式，究竟是我们在玩游戏，还是游戏在玩我们？

这种说法谈不上微妙，但是你看，《俄狄浦斯王》也谈不上。

列文将曲高和寡与低俗浅薄的混合令人想起塔伦蒂诺和诺兰，这两位特立独行的导演都将暴力视作文化评论与恶行展示的双重用途。他们的作品吸引了大批观众涌向票价高昂的剧院，从独立小众的学院派到脑子里塞满爆米花的快餐党——每个人都能有所收获。

《生化震撼》确立了无理性游戏（Irrational Games）精英视频游戏工作室和列文创意领袖的地位。它售出了400万份以上的拷贝，赢得了全体一致的好评，其中甚至包括这个列文从未正式接受过的最为臭名昭著的奖项。

《生化震撼》在游戏界备受敬仰，但它归根结底，也只是一个受游戏玩家热爱的游戏，列文希望《生化震撼——无限》能吸引更多的受众。

注1：坎耶·维斯特（Kanye West）在2009年MTV音乐电视大奖上抢了泰勒·斯威夫特（Taylor Swift）的风头，故有此一梗。出处见此。

发布会

2010年夏天，列文与一队公关人员包下了纽约著名的广场饭店的宴会厅。这座位于中央公园东南面的建筑，其颓废派的支柱、拱门和壁饰，无一不体现着对世纪之初美国主义的颂歌。这是那种你要为下午茶支付人均50美元的地方。

晚间举办发布会的时候，一群国际政客也来到了广场饭店里，占据了毗邻空间。当地记者被绳索挡在饭店外，以避免地方政府官员涉嫌财务掩饰的舆论压力。

这个状况完全是计划外的，但却对一款关于权力易谬性和人类意识形态的游戏的发布会起到了积极的点缀作用——这正是列文作品中反复出现的主题。

看起来好像一帮流氓恶棍的游戏记者——包括穿着破烂牛仔裤和T恤衫的我在内——得到了通过警戒线的许可。列文耗时长达3年的造物令我们心醉神迷，虽然这漫长的开发时间即使以业界的标准来看也相当的冗长。

在此期间，由许多原无理性工作室员工创立的兄弟工作室2K Marin，已然完成了《生化震撼2》的创作与发行。虽然其发行量并没有达到预期的500万份，但这款续作确立了“生化震撼”的品牌形象。

“这款游戏，”我想起当时在等列文登台时一名资深记者如此说，“不只是我们一直在等待着的《生化震撼》续作。还是我们一直在期待着的那种游戏。”

灯光暗了下来，拥挤的房间内人们的期待之情随之高涨了起来。

排除那些充满自夸和误导的介绍，10分钟的游戏演示并没有体现出“生化震撼”在设定、角色与能力方面的特色，但整体感觉依然得以保留。梦幻般的大都市如同一连串巨大的热气球在天空中漂浮，互不相容的意识形态派系在其上相互交战。一应俱全的政治、哲学与宗教色彩，极富特色的第一人称视角，以及大批生来就是让你义不容辞地轰杀的敌人。

发布会在标题Logo出现时达到了高潮，《生化震撼——无限》，这既是对前作的继承，也是对未来的开拓。在接受采访时（地点位于大厅内一处本世纪初的露天场所，爆米花、热狗和迪克西兰爵士乐一应俱全），列文对于新作的剧情守口如瓶。

对于游戏何时完成一事他也不愿多谈，更别提关于那个看起来比其他游戏都要华丽很多的演示视频的问题了：那就是实际运行画面吗？抑或只是一段对最终游戏效果进行概念验证的预渲染电脑动画？



问题如此之多，答案却如此之少。别担心，公关告诉我，很快你就会知道更多的。

我再次采访列文已经是将近一年后的事情了。

三十英里四十余年

列文在地处新泽西州一个被称为上鞍河的纽约城远郊区长大，其地距广场饭店约45分钟路程。他的母亲是位家庭主妇，而父亲则在曼哈顿中城经营着一家钻石店。

“我小时候的发音就像现在这样，”列文说着用舌头抵住上腭拉长音调，发出了口齿不清的声音。“家人听得懂我想说什么，但在学校就必须靠我的兄弟来帮忙翻译了。那种感觉实在是很……”

肯·列文的衣服上有着宛如战斗疤痕的标记——看起来很酷，但本质上还是带了某些更加险恶与痛苦的意味。棕褐色皮肤、肌肉，看起来很酷的衣服，这些就是列文自有风格中较新的元素。

孩提时代的列文处于学校社交圈的底层——宅中之宅、混混吸引器、口齿不清弱不禁风的书呆子。有个七年级的男孩每天早晨课前都会重重地、反复地，猛打他的胳膊，而列文的应对措施就是悄悄地在脑海中虚拟复仇的场景。

幻想是这名男孩用以麻醉自我的药物，而当地购物中心则是最大的“非法”销售者。书籍、漫画、游戏——列文永不知足。

如今他谈论着如何利用媒体来雕塑自己的项目，而在还是个孩子的时候，这些媒体亦雕塑了他。《我不能死》[注1]让他成为了反乌托邦小说的痴迷爱好者。作为光明节（犹太人一纪念节日）礼物的雅达利游戏机则促成了他对电子游戏的狂热。至于《X战警》，他对待它的方式就像有些人对待自己的信仰一般：纯净、炽热、至死不渝的爱。

用他自己的话来说，小说让他得以“安全地度过了童年与成年之间的这段人生”。漫画与游戏就是他的性爱、毒品和摇滚，但这也令他完全没有同龄的12岁孩子所该有的那种酷劲儿。

列文的父亲是个工作狂，而这言传身教地影响了他笨拙的儿子。每天凌晨，列文的父亲都会乘坐早3点半的巴士到港务局，然后在黑暗中步行到时代广场。

列文喜欢去看父亲。这座蓬勃发展的大都市就是以霓虹灯、钢铁与烟尘所绘的逃避现实的反乌托邦。这里就是纽约，《出租车司机》[注2]与《穷街陋巷》[注3]之城，每一方面都令这个男孩充满敬畏，而又提心吊胆。

而他最喜欢这个城市的一点就是，这里不是学校。

注1： Logan's Run，迈克尔·安德森执导，1976年。

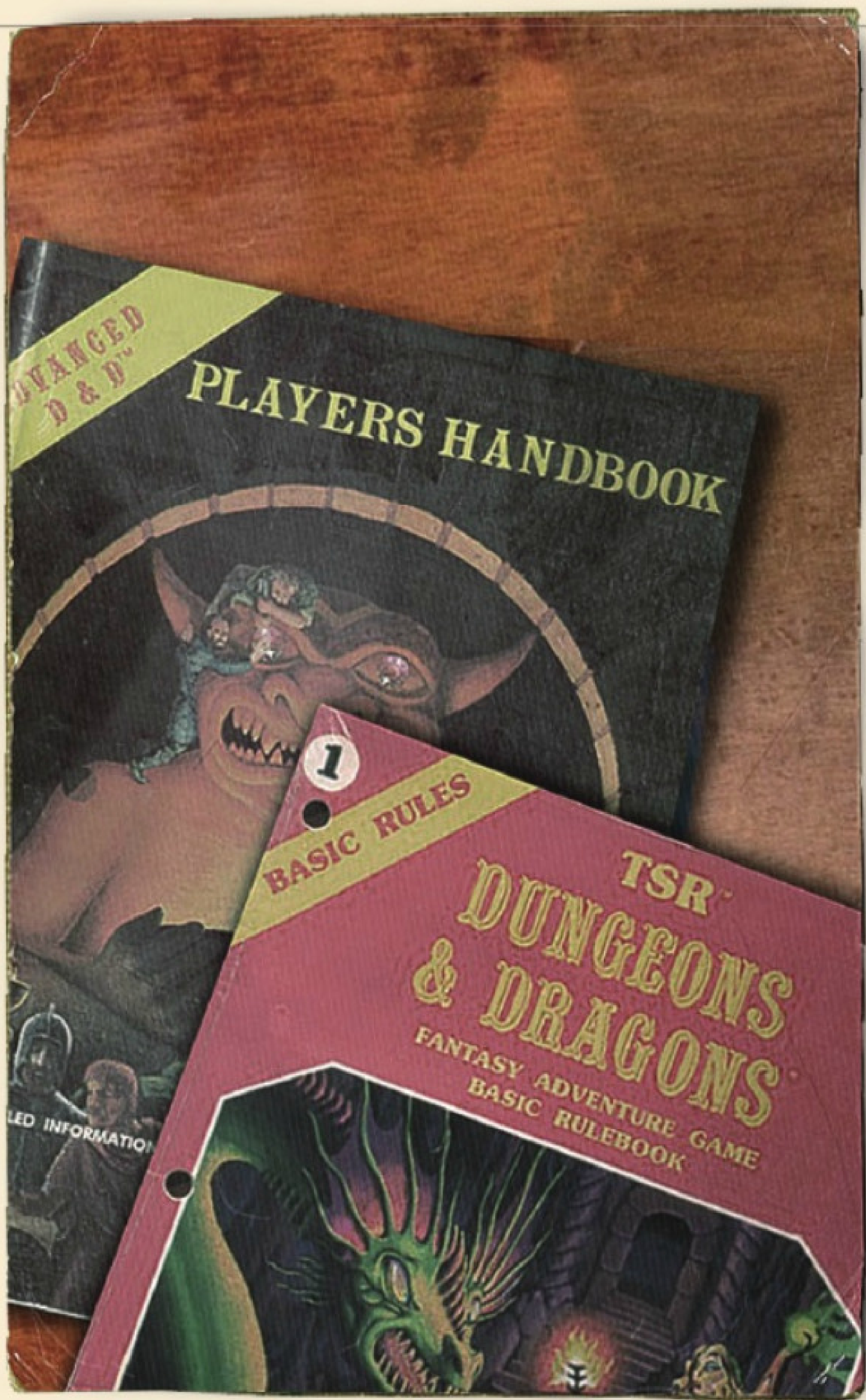
注2： Taxi Driver，马丁·斯科塞斯执导，1976年。

注3： Mean Streets，马丁·斯科塞斯执导，1973年。

友谊的助力

到了高中情况得以好转。

列文在高中找到了同伴，那是一群志趣相投的小伙子，



他们永远都坐在校车最前排靠近司机的地方——因为那里最安全。那次“遭遇”回忆起来无比甜蜜：两个男孩在讨论科幻作品，而一向沉默寡言的列文这次终于没能抵抗开口的冲动。那两人的名字叫比尔和道格，列文和他们交流得是如此的忘我，以至于错过了公交站，最后只得步行三英里回家。

列文口中的高中生活就像是友谊的熔炉，彼此类似的压力，紧张的学习气氛和青春期少年常有的心碎失落，这些因素共同创造了强烈而持久的联系纽带。他至今还和高中时代的朋友们保持着联系。

但即使是在这群边缘人中，列文也无法时刻都能融入环境。比尔和道格都有女朋友，而他没有，而一旦有女朋友掺和进来，按照列文的话来说：“你能好好跑团的日子就屈指可数了。”

15岁那年列文参加了一个艺术夏令营。他大部分时间都在夏令营的小剧场中晃荡，直到一位指导员鼓励他为闭营的才艺表演会写一出戏剧。

他花了一天时间写出剧本，又花了一天将其排演出来。最终大家都很喜欢他的戏剧，而列文也在生命中第一次体会到了受欢迎的感觉。

“我从来就没有什么特长。”列文说。“我不善运动，演讲时也会口吃，但突然间我好像就有了一种能够影响别人的能力，这种我自己都没有注意到的能力能让人们喜欢我写的东西。”

“这对我来说是很强大的力量，从此我就开始写起了短篇和戏剧，再未停笔。”

大学

受到夏令营事件的激励，列文参加了瓦萨学院的戏剧课程，在那里他演出、写作、抽大麻、收拾吧台——虽然不一定每次都是这种先后顺序。

大三那年夏天，列文被炒了鱿鱼，不再干那份清理吧台的工作了。他急需找份工作填满空闲时间，顺便赚些外快。于是列文加入了大学的动力剧场工作室，干木匠的工作。

当时动力剧场吸引着各类富有戏剧才华的人。诸如安·玛丽·麦克唐纳和约翰·帕特里克·桑利这样的剧作家经常在这里利用学生和当地观众作为自己新剧的试水场所。

其中有一位剧作家，以《影视社会》（The Film Society）在洛杉矶和纽约两地奠定了自己声望的乔·罗宾·贝兹，对列文青睐有加。在读过了这名学生的一出剧本后，他问列文是否可以将其完善。受宠若惊的列文同意了，两人开始建立起了友谊关系。

在这份工作将近结束时的一天，列文终于鼓起足够的自信去问正在工作的剧作家如何赚钱。贝兹毫不迟疑地将列文推荐给了自己在好莱坞的经纪人——特蕾西·雅各布斯（她现在是联合人才经纪公司的人力部门主管之一），而后者将列文带入了好莱坞圈子。

在列文大四忙于研讨会和复习的时候，工作室让他乘头等舱飞去洛杉矶参加会议。一名在派拉蒙工作的女人非正式地给了他第一场小型演出的机会。你们能想像这对一个二十来岁、在纽约州波基普西读戏剧的学生来说是多么大的诱惑和震撼。前一分钟你还在洗着脏盘子，绞尽脑汁拍着教授马屁；后一分钟你就已经被真正的专业人士众星捧月一般环绕了起来，那些围着你转的人许诺你能随心所欲摘星采月，只要你写出来的东西足够好。

一毕业，列文就订了去洛杉矶的机票，这次是单程票。

《无限》是什么？

让我们把时间快进20年。

我来到洛杉矶的全部理由就是《生化震撼——无限》。对一款游戏来说，提供试玩是其发布路途上的一个重要时



刻。每到这个时候，像我这样的媒体人就会前来亲自试玩，这意味着游戏已经有了足够的完成度，可以接受吹毛求疵的批判了。

这对任何游戏的开发流程来说都至关紧要——对《生化震撼——无限》来说就尤为如此了。

现在距我们在纽约广场酒店看到的最初演示已经过去了两年。自那之后我们所能得到的就只有在2011年6月的E3展会上的一篇饱含爱意的评论，以及2012年初的一系列宣传活动和不断变化的发售日期。

好消息是，我可以试玩数小时的测试版游戏。坏消息是，游戏发售日又一次——他们承诺这是最后一次了！——被从2013年2月26日延后到了3月26日。

“我可以就这一话题滔滔不绝上好几个小时，但这不是我们中任何一方想要的，”站在足以引起幽闭恐惧症的饭店媒体室中的列文如此说。“我想让你们亲手去玩，因为它是真实的，确实存在的。”

这是肯定的，虽然我不敢说自己玩到的有如最初演示中一般华美流畅节奏紧凑，但也相去不远。而在数小时的尝试之后，我认为它的剧情故事也是极其宏大无匹的。

让·吕克·戈达尔[注1]曾说过一句精妙的评论，一部好电影所需要的就只是枪与女孩，这差不多也就是《无限》的切入点。

游戏开始于1912年的缅因州海岸。一位卷入麻烦的前平克顿私家侦探打开了面前的盒子，盒内有一些钱、一把手枪和一份指令，告诉他要去带回一名女孩。船头坐着的一男一女裹在黄色雨衣中，在波涛汹涌的海上一边争执着“演练”和“这次还是会失败”之类的话，一边划着船将我们的英雄送到了一处灯塔。



我们的英雄离开船爬上灯塔顶端，发现了一张红色的皮椅。他坐了下去，机械开始运转，他被“嗖”地一声射入空中。穿过层层乌云，他看到了云端之上的浮空城——哥伦比亚。

眼前的景致令人惊叹。宛如一曲对美国和迪克西兰的颂歌，红白蓝条纹上掺杂着金色。这确确实实是山上闪着辉煌的城市[注2]。它就是帝国主义和福音传道的具象化，高悬于世界之上，代表了合众国的骄傲和力量。至少看起来是这样。

但这是一款无理性的游戏——以意识形态为根基的城市终将毁灭。不久之后我们就看到了在这座城市光鲜外表下涌动的暗流。种族主义宣道者、狂热的民众，以及无政府主义反对派。

此外还有伊丽莎白，一个美丽的年轻女孩（你们可以将她想像成《美女与野兽》中的贝拉），你被派来此地就是为了将她带回地面上的世界。伊丽莎白被反对派和本地先知康斯托克的信徒共同认定为是令哥伦比亚城得以高悬不坠的关键。有些人想保护她，有些人想杀掉她，但他们都不想要主角跟伊丽莎白有什么牵扯。

伊丽莎白是一个奇迹。她纤弱的躯体中蕴含着能够撕开时空织锦的力量——这也解释了为什早在“只有神知道”被写出来前半个世纪，哥伦比亚城上的理发店四重唱[注3]就在低吟着这首海滩男孩的创作了。

这就是列文所做的：他将两种对立的哲学放在了一起，而你，作为主角，不属于其中任何一方，但又被深深地卷入了它们的对立之中。这是一种将双方各自最糟糕的部分展示出来的好办法。

“生化震撼”系列游戏，包括《无限》最开始的几小时，都拥有一种不可思议的魔力，能够将最不可能的点子捏合到一起。平行宇宙、时间弯曲、浮空城，以及政治和宗教领袖的碰撞——所有这些元素都完美地融合在了一起。而所有这些元素都是为了，从最根本的角度说，为一款第一人称射击游戏而服务的，一款让你横行四方大开杀戒的游戏。

注1： 法国新浪潮电影的奠基者之一。

注2： City upon a Hill，出自马太福音5:14，现常用于指代光明、希望与和谐之城。

注3： Barbershop Music，一种无伴奏四声部合唱音乐，要求精心编排的半音阶和声。

憎恨者

“我觉得自己大概算是一个反煽动者的煽动者。”列文说，就他对传奇人物和其超越凡人的信仰的长期兴趣发表着自己的看法。“你知道我有多喜欢挑动人们的这根神经，原因大概在于我对自己的信念并不确定，所以我总是在怀疑着什么。”

“我的绝大部分亲属在信念上都是茶党派[注1]的。”列文说。“当他们第一次看到《无限》的时候，都暴跳如雷。因

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

为对茶党的人来说，他们认为《无限》是对他们信念的直接攻击。他们认为民众之声是在影射占领华尔街运动。”

最初的《生化震撼》也激起了类似的舆论喧嚣。它对客观主义的评注引发了从主妇博客写手到新纳粹分子的广泛愤怒。

“一次……我因为某些原因，有天晚上看到了一个新纳粹网站，”列文笑着说，“那上面有段引言，真的，我没开玩笑……原话我可能有些记不清了，但基本含义是没错的，‘犹太佬肯·列文创造了一个杀戮白人的模拟游戏。’因此在我看来，我们做的游戏更像是有点儿罗夏墨迹测验[注2]成分的反罗夏墨迹测验，更像是一种消极罗夏墨迹测验。有时候人们——尤其是那些坚信自己世界观的人更倾向于将这个游戏看作对他们信仰的攻击。”

我问列文他曾有过的复仇狂想，以及这是否重新点燃了那股火焰。

“（我还是个孩子的时候）我曾想要鼓起勇气反击，但我并没有这样做的勇气。而作为一个成年人，对于我所开创的事业和我们创作的造物所带来的风险，我多少有些无所畏惧了。我妻子有时候会在网上读到那些关于我的文章，正面和负面的都有。这些东西有时会让她感到困扰，有时候也会令我感到困扰。但总的来说我对这些攻击的承受能力还是很好的。我的意思是，这些是你必须要面对的。”

自从孩童时代以来，列文已经有了巨大的改变。现在他跟人侃侃而谈的时候几乎不会卡壳。他言谈中都透着一股自信，而且十有九次我见到他时列文都穿着一件黑色贴身马球衫。这身行头甚至会让西蒙·考威尔[注3]望尘莫及。至少从外在来看，他已经不再是曾经的那个男孩了。

注1： Tea Party，美国政治思潮，主要参与者是主张采取保守经济政策的右翼人士。

注2： Rorschach，一种非常有名的利用墨渍图版的人格测验，也是最著名的投射法人格测验。

注3： Simon Cowell，现代流行音乐先河的开创者，被称为选秀之父。

回到过去

20多年前，列文为了自己第一份小型演出的编剧工作来到了洛杉矶。虽然洛城与纽约只有6小时的飞行距离，但对列文来说这跟踏上宇宙飞船来到另一个世界没有什么区别。

一家工作室想要列文写一出浪漫喜剧，这是为了捧红基督摇滚歌手/作曲家艾米·格兰特而拍摄的剧集。这出剧的暂定名是《魔鬼代言人》（不要和基努·里维斯和阿尔·帕西诺主演的那部同名电影混为一谈，我妻子说那部电影虽然不算是基努·里维斯的巅峰之作，但也不算他演过的最差的作品）。

“故事大纲是，一个魔鬼想要来腐化她的灵魂，而她是一个完人，对每个人都很友善。魔鬼前来腐化她，但你猜怎么着？他们坠入爱河了。这真是太雷了，我对于这个故事能否改得更好已经不抱希望了。”

最后结果怎么样呢？我问道。

“我的结局？不太好。我记不大清了，故事最终以那个魔鬼重新变成了一个完整的人而结束，应该是吧。太蠢了，



真是太蠢了。但我接了这个活，他们也付了我一大笔钱。事情就这么顺理成章地进行着，就是这样，我只能找到这份工作。”

他用工资买了台世嘉Master System游戏机和录像机。

列文又干过几份编剧兼职，但这些工作最终都没有什么结果。他做了几件洛杉矶风格十足的事：跟一位小明星建立起了长期合作关系，搬进了一栋公寓，其中的住户有过气明星和一对追逐新美国梦的夫妻。

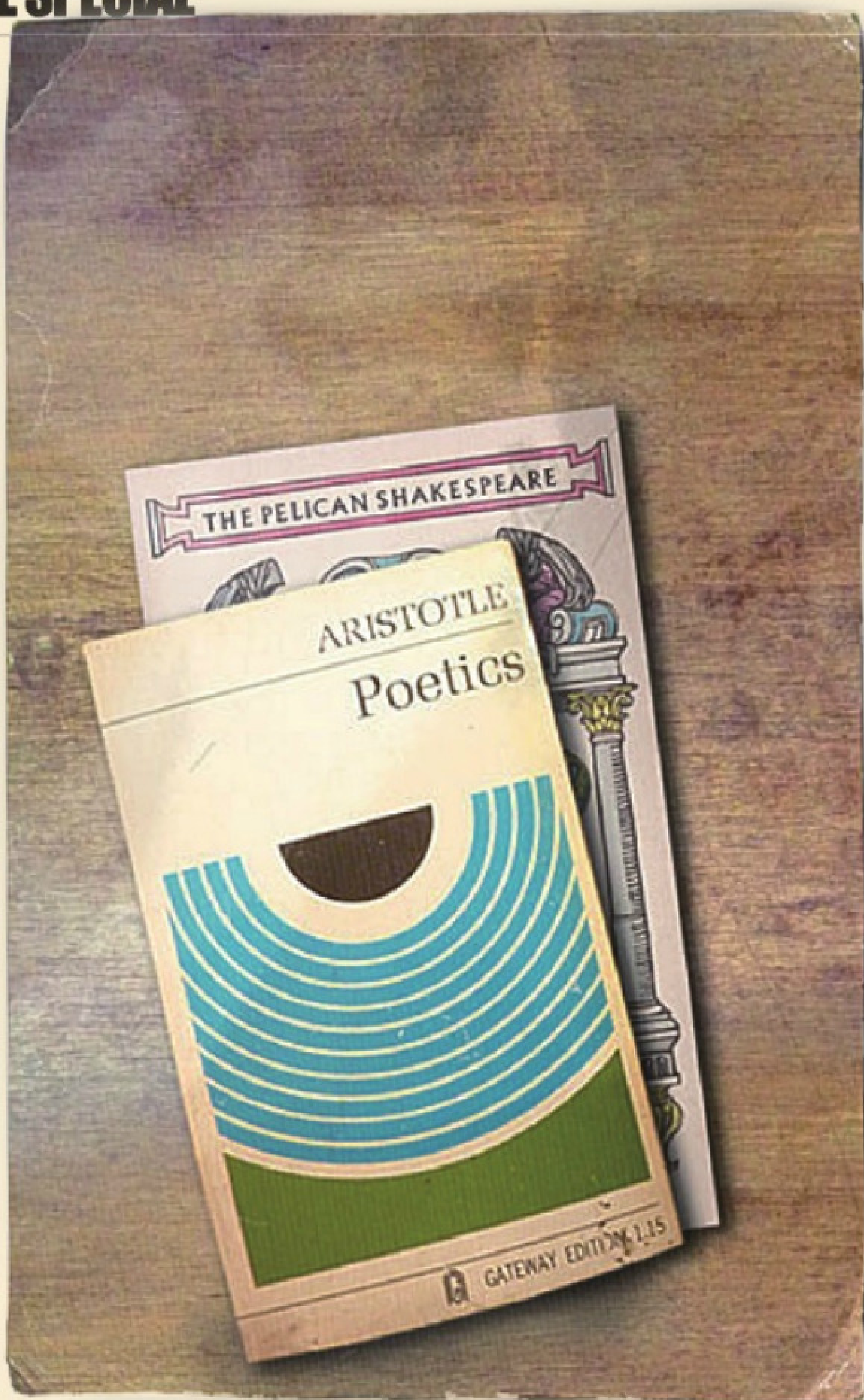
时光飞逝。

5年过去了，列文发现自己逐渐变得和电脑顾问一样整日混吃等死。每到晚上，他就会沉迷于电子游戏和漫画。这段经历让他回想起了自己黑暗的小学时代。

然后，命运，巧合，或是你相信的其他什么东西插手了。一位剧作家朋友邀请列文去爱达荷参加戏剧节。那位朋友并没有很多钱，但是他可以和列文分享住处和食物。“我前往爱达荷去演戏，”列文说，“基本上那3周里我都从自己的日常生活里消失了。”

他整日奔波，皮肤被晒得黝黑。头发长了，胡子也长了出来。不仅如此，他重新发现了如何写作才能激发自信，给自己带来快乐。

“我回到了洛杉矶，然后突然之间，我就好像顿悟了，‘好，我要成为一名作家。我要和这个自己并不爱的姑娘分手。我要……’你知道的，我生命中的每件事都改变了。包括我是如何生活的，是如何与女性交往的。我一直是个边缘人，一个书呆子，而现在我对自己说，‘你知道的，要是喜



欢一个姑娘，就该主动走上前去，跟她搭讪，告诉她自己喜欢她。’这就是转折点，我认为如果不是这件事，我是不会有勇气开创自己的公司，做出现在的事业的。”

归乡

受到激励的列文回到了纽约，他写了一出戏剧，但反响并不是很好。此时列文意识到，就算这份工作挺不错的，但在20世纪90年代除了剧作家之外还有什么选择呢？

“作为剧作家，实际上你并没有什么职业生涯可言，‘哦，我这是做了一个多么重大的决定啊’这种事通常都是突然冒出来的念头。很快我就想到了游戏行业。所以你看，我充满干劲，但却选了错误的方向。”

列文开始逐渐提炼自己究竟想要做什么。然后他就在一期游戏杂志的封底上发现了目标。那是一则广告：窥镜工作室（Looking Glass Studios），招募游戏设计师。

窥镜工作室被列文的好莱坞工作经历所蒙蔽，面试了这名29岁的，毫无游戏业工作经验的人。不消多说，他们都被列文迷住了——尽管他在很多关键技能上有所欠缺。

“我觉得窥镜并不清楚他们需要列文做什么，”乔恩·谢伊（Jon Chey），窥镜工作室的前雇员如此说，“所以在他来就职的最初几周里根本没人给他分配工作。”

当时窥镜在马萨诸塞州的坎布里奇运转着一个中等规模的办公室。它的技术团队创作了诸如《创世纪——地下世界》和《系统震荡》等精致的3D游戏，其设计理念远远超前于当时的时代（没有10年也有个几年）。

“窥镜当时就像是麻省理工的后花园。”伊安·沃格尔（Ian Vogel）说，他曾是列文在窥镜和无理性的同事。列文从未特别喜欢过那群聪明如己者。他骨子里还是个挚爱艺术戏剧的宅。

道格·彻奇（Doug Church）注意到了这一点，他拯救了列文。作为资深设计师，同时也是《系统震荡》与《地下世界》背后的创造力来源，他教导了列文，后者开始致力于一款动作角色扮演的策划，这款游戏就是《神偷》。

“道格是个传统意义上的天才，他有时会在凌晨1点出现，工作一阵之后连续数天消失。我知道他就是这样的天才，我会连轴工作等他出现。一方面是因为我迫切地想要学到些什么，另一方面也是因为这基本上是我最后一次改变生活的机会了。我下定决心这次一定要做到。所以我要等待道格出现，当他出现的时候，我要见到他。我在跟他一起工作、一同讨论游戏设计的时间里学到的东西简直令人难以置信。我认为他毫无保留地分享想法这一做法深刻的影响到了我，这种不惧分享、共同进步的思路也正是无理性所秉承的。”

彻奇会因列文乐于打断雕像臂膀的意愿而获得赞誉。

在窥镜的那段日子，列文生命中的各个部分——电子游戏、漫画、文学、影视编剧、他幼时沉静的自我、他成长后自信的自我——都开始慢慢各归其位，形成一体。

“我早就知道列文擅长于构筑联系，”沃格尔说，“有游戏经验，有文化背景，有故事讲述技巧，有成为创业者的渴望。我认为直到经历了在窥镜的工作之后，列文身上的这些部分才真正结合到了一起。”

但《神偷》只是列文的半成品。

窥镜正在飞速扩展，他们开始考虑授权开发。谢伊和列文被分配去进行《星际迷航——航海家号》的开发，这是一款工作室此前未曾涉足过的点击式冒险游戏。

谢伊回忆道：“我们当时的情况就像是，‘我们是这行中的新人，而跟我们一起工作的这些人都已浸淫甚久，他们肯定知道自己在做什么，对吧？他们的做法一定都是正确的，但这看起来总有哪里不大对劲。我们为什么要为一个点击式冒险游戏制作物理引擎，设计AI？’而这实际上就是我当时的工作。”

两人在工作室外与同事罗伯·费尔米耶（Rob Fermier）会面，表示了他们对这个项目的忧虑。他们都发现自己很享受这种就游戏设计制作方面进行的讨论，他们在商业问题上都有着类似的想法，对如何运作一个工作室也形成了自己的看法。

最终这个项目被取消了，而列文也发现自己一天有一半时间都在无所事事。他开始有规律地观看电影以获取灵感，这一行为被谢伊拿来和《广告狂人》中的唐·德雷柏相提并论。这种单纯从工作中抽身而出的意愿是他洛杉矶式旧日生活的转折点。这是一件小事，但它反映出了更广层面上的个人观点变化：

“我记得以前去参加工作，”列文说道，“我直到确保每个人都对我满意之后才会离开。但突然间我就顿悟了，为什么不离开回家去呢？为什么要在意别人对你的那些狗屁

想法呢？这就好像痒痒一样，你只要不在意，自然就感觉不到它了。只要你不再在意那些瘙痒，不再在意别人的瘙痒，生活对你来说会变得简单很多。这让我一直到现在都获益良多。”

无理性

罗伯、乔恩和列文决定要单干，于是三人一起成立了无理性游戏公司。后来加入的沃格尔描述道，罗伯代表的是技术的一面，乔恩和列文代表的是创意和商业的一面。三人开始磕磕绊绊地进军发行业。

沃格尔告诉我，此后不久他就加入了无理性，因为他们有着窥镜的创意，但因谢伊和列文之故在商业上更加敏锐。

窥镜的联合创始人保罗·诺伊拉特（Paul Neurath）将无理性看作一个机遇，他允许后者使用工作室的场地和引擎来进行他们的第一个项目。列文承认在前脚离开没多久，后脚就又回到这里的感觉很怪异，但是整个结构和之前的工作已经不同了。“我总是试着——不管是给人做事还是别人为我做事——不留遗憾。”

无理性的3名成员开始在窥镜的办公室外开发新作，这款动作角色扮演游戏被试验性地安上了《震荡》这样一个名字。最终电子艺界同意发行这款游戏，将其定名为《系统震荡2》。14个月之后，无理性的第一款游戏出炉了。

无理性由此获得了自己的立足之地，而窥镜则在不到一年后倒闭。



这支队伍开始努力地让事情走上正轨。办公室内满是一片创业格局的景象。波士顿的开发部看起来就像是西部片里面的景象。员工们在摇滚酒吧里晃荡到早上1点，然后第二天再准点去工作。

开始时团队并没有多少人，大约只有20来个成员。他们团结紧密如兄弟一般，但沃格尔也说到其中有些人简直就是人形规章违反机，而列文呢，“他就像是个超然物外的石油大亨一般”。

“我不是那种能够和员工打成一片出去喝两杯的老板，”列文说，“因为第二天我很可能要告诉他：‘这部分内容我要你这样做。’有时候这是不容协商的命令，而我认为这些人能比我做的更好。”

肯表示得很清楚，他要的不仅仅是一款高分游戏。他要的是一款叫好又叫座的游戏，而且他不希望在游戏中引入三俗元素，或是在故事剧情上做出妥协。

“游戏没有所谓的平均水准这一说，”沃格尔说，“我们在无理性中一直这样反复告诫自己。”带着这样的精神，工作室才能做出诸如《自由力量》《特警精英4》和《生化震撼》等广受好评的游戏。

重回早餐

比佛利山庄阳台上的气温降了下来。列文叫他妻子带件外套下来。他可承担不起生病的责任。“至少今天不行。”他说。

列文将在今晚的获奖庆典上播放一段《生化震撼——无限》的演示。我问他奖项——“生化震撼”系列已经赢得了一大堆——对他来说是否有意义，他停下来思考了片刻。

“我对婚姻很满意，”列文说，“我的婚礼很完满，因为……婚礼中对我来说最有意义的瞬间是看到妻子穿过走廊走上前来的时候，然后我们就这样彼此对视，内心相互理解。我们互相对视着，心里都清楚自己现在所做的是正确的事情。他们都说婚礼不是为了新人的，而是为了双方亲属的。我想我永远都不会理解这一点。对我来说，婚礼的意义就是将我的生命奉献给对方。如果别人看到这一幕，那自然好，如果别人没有看到这一幕，那也没什么，因为这不会以任何方式影响我对她的承诺。”

“奖项也不会改变一个游戏。对我来说最有意义的时刻是和团队共处一室，直到我们能够从那座雕像上敲下双臂，将它变得更好。那才是我将铭记在心的时刻。”

“我认为……对我来说《生化震撼》最高潮的时候是发布前夜和团队一起进行的发布狂欢，此后就都是下坡路了。第二天游戏发售之后，我感觉有些沮丧，因为它已经完成了，而我对自己接下来该做什么毫无头绪。”

后《生化震撼》时代

一个大老爹——《生化震撼》中的重型机械守卫——站在一潭泛着泥泞的泡沫里，身上布满建筑残骸碎片。水从上层滴落而下，洒在它身旁。

这并不是《生化震撼》中的场景，只是在游戏发售后的公司内景而已。楼上的一根水管爆了，于是无理性波士顿办公室就被水淹了。

漏水的楼层只是这段以《生化震撼——无限》为终结的5年历程中的一个障碍而已。

《生化震撼》发布后，工作室的规模也缩小了。一小部分员工离开了工作室，组成了2K Marin。另一些则去参与了其他项目的开发。据一位前雇员声称，在最精简的情况下，无理性大概只有二十来人，大部分都是资深员工。如果要进行“生化震撼”续作的开发，公司就需要重建。

一位前雇员告诉我，“震撼”系列游戏以其制作难度而臭名昭著，其创作负担就算是最有才华的团队也无法保证能够承受。1999年《系统震撼2》发售后公司也出现过类似的小规模出走事件。乔恩·谢伊回到澳大利亚开办了无理性的分公司（2011年这家公司被收购，谢伊再度离开，创办了自己的独立工作室）。

无理性也经历了一些人事和结构变动。被2K Games收购后，它就变成了2K Boston和2K Australia（后者并没有和前者保持名字上的一致）。2010年2K Australia和2K Marin合并，宣布了自己的第一人称射击游戏游戏——现代版的《幽浮》。

热衷于阴谋论的粉丝和游戏媒体之间流传着各种小道消息和秘闻，大家都在纷纷猜测发行商对这家新近被收购的工作室有多大控制力，发行商和制作组之间是否存在着内部不和。列文曾多次出面澄清这些皆是不实之词。



接下来的任务就是做一个新游戏了，或者用列文的话说，发现一个新游戏。

评论者对《生化震撼》的赞誉使人们对新作有了很高的预期。为了不炮制出粗制滥造的续作，无理性将《生化震撼2》交给了2K Marin开发。他们尝试了一些新项目。最终列文找到了新作的灵感，虽然整个点子还只是他构想的一幅画面而已。

天空之上的《生化震撼》。

卖掉它

下面是列文和我在去年PAX East游戏展上关于发行商的对话。

“你知道，实话实说就是这么回事，我必须就我所知的说点儿什么……大部分高管都不明白我是如何工作的。他们认为你有一个宏大的故事，然后你从头开始做。但这其中还有成堆关于《无限》的问题要由故事来回答，而我还没有头绪。因为我需要将身心对改变开放，或者从桌上的小件艺术品中寻得启示，然后突然之间就有了点子，知道了自己要写什么。哦天哪，我要把这个和那个组合在一起！”

列文举了个例子，他意识到可怕的怪物如果被放在美景中会产生更好的效果——尽管这二者最初存于不同的地方——因此无理性的制作人员重新设计了游戏这一部分的结构，让两者能够共存。

“高管们对这种做法很不习惯，因为他们想要的是走进门来就有人告诉他们故事的大纲，而我的情况则是：‘嘿，我也不晓得啊哥们。’你看，这堆文档里面的基本上就是我知道自己要做的全部内容了，但我还没有彻底想明白。我知道自己需要的是一个与世隔绝、自成体系的地方——正是我们构建的这种自足的环境，成就了《系统震荡》和《生化震撼》，太空船、海底都市、天空之城，但他们想要的不是这些，他们需要我说出点别的什么。”

一方面游戏讲述的是关于技术专家和勒德分子[注1]的故事。另一方面又包含着列文对多样游戏体验的坚持。《生化震撼——无限》是个不断变化的游戏，它不停地褪去冗余，发出新芽。设计者不能对某个特定要点给予太多的关注。

注1：Luddite，1811～1816年英国手工业工人中参加捣毁机器的人，现在引申为反对机械化和自动化的人。

雕塑法

在Reddit（社交新闻网站）12月份的“尽管问！”活动上，列文谈论了自己的创作方法：“《生化震撼》是我参与过的最难的游戏。我觉得有时候团队成员会对自己的前辈心生疑虑，‘这些人对他们做的事儿真的有什么想法吗？’因为这个方法中我们所知的那部分并不是经验，而是探索。对于没有真正经历过的人而言，想要理解这点确实很困难。”

过去的十年中，列文将道格·丘奇——他在窥镜工作室的导师——的智慧培育成了一个完全成熟的创作理念。

从《系统震撼2》到《生化震撼——无限》，列文将迭代的概念运用到了极致，在成百上千个废弃点子的灰烬中追



寻着完美的游戏。

无理性工作室的成功带来了创作自由，而创作自由则带来了令人难以置信的宽松的死线，以及很少有开发者负担得起的对游戏精雕细琢的机会——就像暴雪与阀门公司，但后两者都有着普通游戏发行商无法比拟的利润流，无理性工作室显然没有这样的特权。

事实上，迭代这个词并不十分精确。因为它是对一个点子修订再修订，最终令其臻于完美的方法。

无理性工作室的开发者对灵感素材的无情抛弃名声在外，其程度就好似加菲猫因对意大利千层面的嗜好而产生的名气一般（这还是保守的说法，对两者而言都是）。

这就是列文的工作方式，雕塑法，无论是在开始的一个月还是结束的一个月都卓有成效。不管是整个关卡、角色还是美术，没有哪一样是不容侵犯的，包括列文自己的想法。

在刚刚过去的这个夏天里，列文取得了突破性进展，决定了应扮演何种角色，以及它应于何时引入以对游戏产生显著的影响。他告诉我游戏剧情正处于定稿的最后一刻。

将所有要素统一到项目里是工作室最广泛的理念，也是他们攀登的顶峰。这就是肯所扮演的角色。他提供愿景、风格、剧情和人物框架、结构、哲学思想以及道德指南。

有些员工学会了如何拥抱这种开发风格，但也有些员工觉得这种工作方式压力太大了。

“他的想法都太高端了，”一位前雇员说，“对具体一点儿的东西他的反应都是……肯无法明确指示自己想要的是什么，因为我觉得他就不知道自己想要什么。”

无理性团队成员内流传着关于“肯的私语”的玩笑，只有那些具备天赋的员工才能破译老板的想法。列文会抛出一个总体思路，大概描述他想要的角色看起来是什么样，任务听起来是什么样。然后手下的员工就需要自行去把这个产品实现出来。然后肯会检查成品，指出为什么这个玩意不是自己想要的样子，并给予进一步的指引。

其实也许正如列文所说，从石头里找出雕像是需要时间的。他的游戏并非一款简单的军事射击或异形冒险游戏。“让我们来做个《生化震撼》吧”这种说法是行不通的。

折断手臂

过去一年中，若干高层员工悄悄离开了无理性工作室，供职于其他工作室类似的职位。离职从某种程度上来说是对公司近乎变态的频繁迭代的一种回应，列文也承认这点。

“我是个有点磨洋工的凿工，你知道的。”列文说。“所以这种事不会令我太过困扰。我觉得对这些团队成员的要求可以更加严格。我觉得有些人还可以更加努力一些。”

《生化震撼——无限》的艺术总监内特·威尔斯（Nate Wells）可以说是无理性工作室内最为知名的员工，仅次于列文，尤善于大规模的剧情创意。威尔斯的同事传出了一则有关灵感是如何迭代的八卦，其偏激程度就有如这个办公室。

列文与威尔斯在芬克顿（Finkton）上产生了激烈的分歧。芬克顿是《生化震撼——无限》里的贫民区，是哥伦比亚浮空城里工人与流浪者的家。

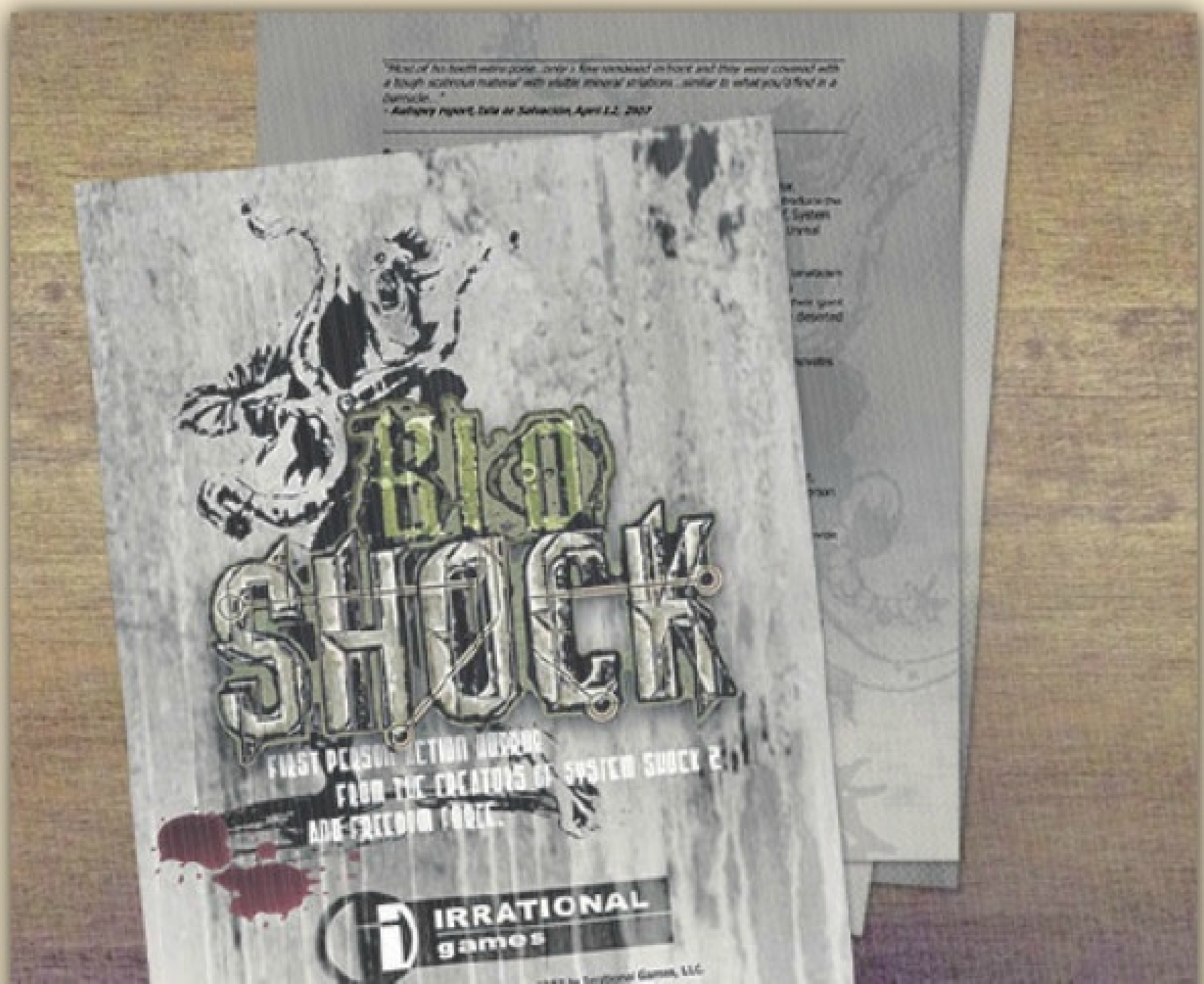
艺术团队和关卡设计在芬克顿上花了很长的工作时间，以威尔斯指引的风格为导向。其灵感来源于牙买加和基韦斯特（美国本土最南端城市）的贫民窟。所有房屋都是木制，斑驳的色彩似乎是该地的住民为了令这沮丧之地更加宜居而涂抹的。明亮的陋屋层层堆叠，宛如蚁丘般攀向天空，天际线自其中穿刺而过。

肯做了无数次关卡审查。终于有一天，芬克顿的团队正在做游戏测试的时候，肯认定整个场景根本就是错的。这些居民看起来像是生活在垃圾堆里。它必须是美丽的，因为哥伦比亚的设计宗旨就是即便贫穷，也可以生活美好。

所以之前的设计就是完全错误的，必须抛弃。

威尔斯对此很是愤怒。列文盯着这一块搞了好几个月。最后威尔斯于今年8月宣布了他的新工作——顽皮狗工作室（Naughty Dog Studio)的艺术总监。

“对很多人来说我都是个非常友好的工作伙伴，”列



文说，”但在一天结束的时候，你必须接受这样的事实，那就是有时你要扮演这样的角色——比如说‘你不能加薪’或‘嘿，你能严厉对待自己的工作，认真改一下这个东西吗？’——你必须扮演一个令人失望的角色。如果你坚持，他们可能会因此感到沮丧，但如果你在游戏上妥协，他们身为朋友又会不喜欢你。你必须非常小心，因为你可以妥协，但事实上却没有真正履行自己的职责。”

修补手臂

列文试图将创作方法流程化。他一直独立负责剧情部分，直到最近——《生化震撼——无限》的开发后期，他才开始将故事交给手下的作者们。德鲁·福尔摩斯（Drew Holmes），意志公司（Volition）的前员工，就是他第一个雇用的人。

“我问他为视频游戏编写剧本最重要的是什么？他的回答是简洁。于是我就雇用了他。”

继福尔摩斯之后，列文继续将编剧团队扩招至了一个电视剧编辑室的规模。他们在会议室开会，然后列文给出自己的点子。之后团队开始讨论，试图提炼出头脑风暴中的精华，在落笔之前得到一个完整的场景。列文完成了内容大纲后，一位作者会花上整天的时间来创作完整的场景。

“我工作非常努力，有时我真的觉得他一眼就会看上我的作品，”福尔摩斯说，“但他还是不可避免地会说‘这看起来平淡无奇，我想你可以改得更好。’”

我问福尔摩斯他是否觉得这种体制令人难以坚持。他说他能理解列文的工作流程。

“这就像是最高法院大法官与色情作品的那个案件一样。当我看到肯的喜好时，我就能认出它[注1]，但我必须在命令下达之前就搞明白。困难之处在于除非你实际玩到，否则其实很难下判断。”

另外，福尔摩斯还告诉我，在实施中你最容易受掣肘的地方就是紧迫的截止日期和有限的预算。他承认抛弃一些想法是十分痛苦的，但这也是雕琢出一个复杂故事的更好途径。

有许多员工在离开无理性工作室几年后又会再度返回。福尔摩斯的导师之一——乔丹·托马斯（Jordan Thomas），在2K Marin担任《生化震撼2》的创意总监之后，就又回到了无理性工作室。

“我敢肯定，很多离开的人对于和我共同工作的经历有着各自的喜好和厌恶。”列文说。

“我们有很多离开公司后又回归的员工，”列文说，“因为很多年轻的男孩和女孩需要去发现自己到底想要什么。大多数员工离开的时候我都愿意倾听，我只是想要你知道，这里的门永远开启，你可以走出去看看，然后发现你想要的并不是那样。我对此没有恶意，我只是觉得这很重要，敌人是不能带来任何价值的，并且我也不能代表其他所有人。”

注1：这是借用美国最高法院大法官波特·斯图尔特（Potter Stewart）在处理淫秽案件时的名言“吾见之吾知之”（I know it when I see it）。



寻找雕像

每一个我谈过的前员工都说这个产品——“震撼”系列的游戏——是整个创作方法的结晶。

“有时我会想，‘为什么我们不按第一次媒体演示后的样子来做这个游戏？’”一位前员工这么说，“那也会是个好游戏的。但最终版本的《生化震撼——无限》将集所有停顿和重启之大成。花一半时间能做出类似的游戏吗？我觉得可以。但那不会是肯·列文的游戏。”

我问起列文当结果最终出现的时候，他是什么感觉？

“当你走出公园，”他引用《无限》的开头部分说道，“看到城市的那一刻。当我第一次看到这段的时候，那感觉就像是已经在脑海中预演过了千百次，但它比那些都要好，仿佛那些艺术家是用魔法实现这个场景的一般。那晚我回家后抑制不住幸福之情，因为自己能跟这样的一群人工作。他们能把我脑中所想的……对我来说是最美的部分真实地重现出来。对我来说这是个美妙的时刻。我很骄傲能成为其中的一份子，因为我不是艺术家，也不会作画，但是从另外的角度来想，虽然不会弹吉他，但却成为了一个伟大乐队的一份子不也是件很棒的事情吗？我可以成为这个伟大乐队的一部分，因为我能提供反馈、想法和概念，这些伟大的人愿意为我的想法工作，众多才华横溢的人共同创造了这个作品。”

这也适用于生活吗？我问道。

“我很清楚自己想要的是什么，但是每当我得到结果的时候，却总是没有特别高兴，因为这令我想要去做下一件事。我还记得《生化震撼》发售之前，我曾说过‘我只想做一个能卖100万份的游戏。’然后《生化震撼》卖了500多万份，而我醒来之后也并没有想着：‘好啊，我很开心，这下我满足了。’我只是想到了某些人……我想这就是为什么你会看到很多神经质的人整日追逐着莫名之物。因为追逐的结果并不能解决他们的问题。而且我也并不想有意四处乱搞，我很幸运。我收到了难以计数的祝福，但其中没有一个能让我获得安心。

“但是看看我们现在吧。有人为这一切买单。2K为我的套间付钱，而我们能坐在阳光下，吃着美妙的早餐，谈上几小时的电子游戏。”

爱达荷

产后抑郁症怎么办？在列文完成了《无限》的大部分工作后它会重现吗？

“那发生在我周五下班回家的路上，”列文说，“当时我突然意识到，‘这是我最后一次在《生化震撼——无限》的周五工作后下班回家了。’这很奇怪，我回家把这事告诉了妻子，她的反应是：‘你觉得如何？’我的感觉是‘我也不知道’。这就像是5年之痒，就像是换了工作后对未来的一片茫然。”

列文考虑在他闲暇时制作一部《生化震撼》的电影。这部电影的进度自从《加勒比海盗》的导演戈尔·沃宾斯基（Gore Verbinski）离开后就一直停滞不前，主要原因是资金问题和工作室对一部被定为R级的电影的顾虑。他也有在为自己的下一部雕塑收集各种各样的灵感素材。为了这趟旅行他就各买了一部iPad、3DS和PS Vita。他告诉我，所有游戏开发者都在为一个更大的宏图工作，那就是游戏的艺术。他的游戏只不过是其中的一份子，受到诸多前辈游戏的灵感激发，但愿也能为后世的游戏提供灵感。

列文告诉我他从不休假，而他妻子就像一个圣徒般耐心地容忍着自己。但也许，他说，是到了做些改变的时候了。

“自从爱达荷之后我就没有真正意义上地休息过。而我意识到后退几步并重新审视自己曾经使我做出改变的源动力，我想现在需要再这么做一次。我并不是说这意味着我要退休，我是说或许停下来三两周会是个好主意。”

爱达荷的州铭是“Esto Perpetua”，这句拉丁文的意思是“愿此永存”。

“我觉得这很重要，”列文说，“因为很长一段时间来我都是在依靠惯性前进。这段时间里我没有进行什么创造性的活动，只是起床，工作，再工作，继续工作，更多地工作……我走上了不知停歇的工作狂的歧途，在我这个年纪这是一件很危险的事。对吧？比如突发心脏病然后就这么挂了之类的。如果你这么写我妻子看到会疯掉的，但更重要的是创造性，爱达荷对我来说提供了创意上的推动力。认为你不停步回头审视是很危险的，因为那样你就无法抵达终点……你会错漏很多机会。这就是为什么我认为自己如此需要它。所以从这个意义上来说，我并不是在休假，只是在理清思路。清除大脑中的杂念。”

你能想像么？肯·列文，《生化震撼——无限》的缔造者，坐在爱达荷的咖啡馆或是加勒比的小屋中，远离所有爱他恨他的人，所有发行商和记者，所有工作和责任。

没有人会注意到那个坐在角落安静地玩着游戏的人。我不禁好奇他是否能在原石中发现自己追寻的雕像。

愿此永存。P



在腾讯的产品线里，《天涯明月刀》既高调，又低调。高调在“泛娱乐大师顾问团体”，低调在直到418年度发布会之后，我们才得以见到这款游戏的真正面貌。从游戏首测透露出的品质来看，腾讯的一切筹备都是值得的。

网游评测：天涯明月刀

游戏名称：天涯明月刀	官方网站：http://wuxia.qq.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：首测
开发公司：腾讯游戏	运营公司：腾讯游戏
总体印象	
优点： ● 手感流畅 ● 系统极有新意	缺点： ● 缺少足够的玩家互动
推荐度（满分10）：★★★★★★★★☆8.5（强烈推荐）	



游戏的过场有浓厚的武侠风格

玩了《天涯明月刀》，感慨良多，反而游戏内容方面没有太多想评论的，因为是首测，开放的内容有限，无法窥得全貌。但就这有限的内容，依然让人非常震撼了。直白地说，这款游戏现在就是腾讯的标杆，无论从技术、画面、系统、内容，都算腾讯自主研发的最高水平。在这方面，拖拉了好几年的其它项目完全没法比，至于《怪物猎人Online》这个算合作的，游戏理念和引擎都来自第三方，没有可比性。《天涯明月刀》的引擎、系统架构都算是原创的，而且完成度非常高，超出目前国产网游一大截。这一大截有多大，大致就相当于4年前《剑侠情缘网络版叁》和同期国产网络游戏的差距。

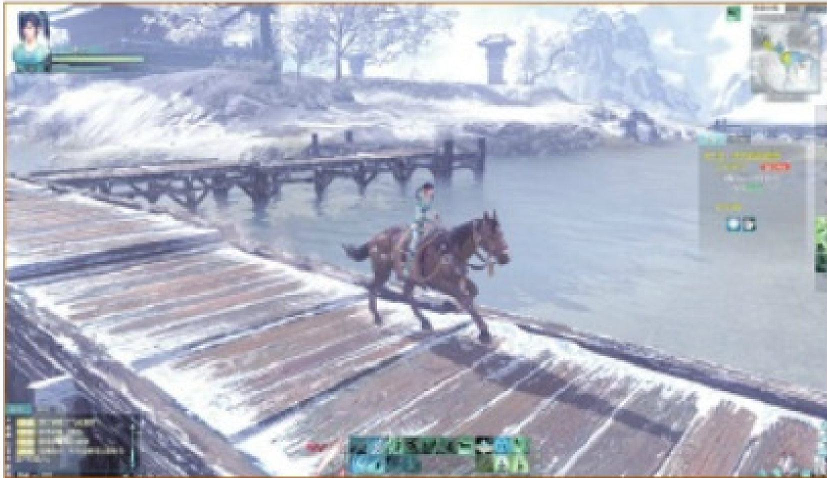
可以说，《天涯明月刀》是国内唯一一款“有想法，有技术，有钱”的作品。抛去一堆打着“武侠大作”旗号，几年见不到成品的项目不谈，之前国内唯一算得上MMORPG大作的唯有“剑叁”。但金山只做出了一个武侠的皮，却无法驾驭庞大世界对应的游戏架构，在系统方面只能全盘复制《魔兽世界》。之后的国产MMORPG基本上就彻底废了，完全没能力再出一个对应级别的作品，一方面是没技术，做到一半人都被挖走了；另一方面是没钱，用同样的钱可以做3个骗钱游戏，没人愿意这么烧钱。

但腾讯不一样，腾讯不是只靠游戏活，所以在游戏开发方面就有非常大的自由度。《天涯明月刀》的游戏内容，在别的厂商看来，基本上就是脑子进水才能做出来的。起码在30级以前，丝毫不像主流的国产网络游戏，你完全能当一个单机RPG来玩。剧情以章节的形式展开，前期线性，后期沙盘，任务绝大多数处于独立位面，美工很好，画面养眼，有剧情，有动画，有配音。任务流程很饱满，因为时刻伴随着大量语音和动画，镜头运用得也不错，我升到30级一点都不觉得枯燥。战斗很有想法，介于锁定和非锁定之间，打Boss跟格斗游戏似的，要时刻注意走位、技能判定和躲闪。重要的操作非常舒服，技能动画帧数爆表，这是惟一一个在《魔兽世界》之后给我如此流畅的操作体验的网游。



技能招数的帧数很足，看着就养眼

到了中期，这款游戏甚至给人一种古代沙盘游戏的感觉，在杭州城里走着走着就能无缝触发一个任务，有动画，有剧情，跟《刺客信条》似的（制作人的确是从育碧过来的）。



小桥流水，古风尽显

你能想象出国产网络游戏会这么做吗？有太多设定在其它策划看来都只能想想，自己的老板绝对不可能让你付诸实施，因为不赚钱还费钱，只有腾讯有钱可以这么烧。哪怕你只当一款单机RPG来玩，战斗、手感和剧情推进方式都领先国内游戏好几年。



过场动画的镜头也运用得非常出色

和现在流行的MOBA和FPS网游比起来，MMORPG最大的短板就在于太慢热，前期基本是煎熬，好玩的内容都在后期甚至满级。但是《天涯明月刀》在前中期没让我产生“要快快升级玩到后面的内容”的感觉，而是让我很乐意享受当前的游戏体验，不仅难得，还是一种魄力。类似的你可以看一下EA的《星球大战——旧共和国》，它也试图实现类似的目标，结果商业上有多惨。虽然我也不太看好《天涯明月刀》的盈利能力，因为从目前来看，游戏缺乏足够的玩家互动，有些不像网游，难以想像后续内容如何发展。但凭着腾讯的用户群，只要能维持收支平衡，对腾讯就算成功了，因为已经达到了对“腾讯出品，必属山寨”的洗白作用。



游戏里的景致非常漂亮，山水如画

最后，玩了《天涯明月刀》，最大的感想就是：腾讯现在是把其它厂商往页游和手游上逼的节奏。

在本次内测期间，《剑灵》的国服版本正在逐渐赶上韩服，公布了不少新内容和玩法，既有PvP向的，也有PvE向的，更有人气新职业登场。与此同时，收费模式也终于正式浮出水面，可谓几家欢喜几家愁。

网游评测：剑灵

游戏名称：剑灵	官方网站：http://bns.qq.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：内测
开发公司：腾讯游戏	运营公司：腾讯游戏
总体印象	
优点： ● 手感出色 ● 玩法多样	缺点： ● 付费模式有待商榷
推荐度（满分10）：★★★★★★★★8（推荐）	



比武场是这次内测新开放的内容之一。系统会根据玩家的Rank等级跨服匹配对手，在平衡性上也有充分的考虑——低级玩家会获得属性Buff。当然爱好和平的玩家也能找到属于自己的乐趣，比如新增的“暴风海蛇补给基地”24人副本。整个副本设计更倾向于野外区域，对玩家的技巧要求较低，各路Boss都能出来混个脸熟，难度不高，主要是为了让玩家对他们的技能和打法有初步的认识。

对那些高端玩家而言，等待他们的是单人副本“武神塔”。从这里我们也能看出《剑灵》是一个注重动作技巧的游戏，武神塔一共7层，难度逐层增加，每层有特定的规则和玩法，从不同角度考验玩家。通关后的奖励则能彰显玩家的技术实力。

至于收费模式，虽说“免费运营，道具收费”的模式是符合国内市场习惯的，但似乎并不符合玩家对“精品游戏”的期待。《剑灵》原本并不是一款道具游戏，在韩国先是包月制，随后才加入道具商场。因此这款游戏在设计之初，并没有预留免费游戏的“盈利点”。而在中国市场，最适合这类游戏的包月制恰恰是最不易被接受的，因此得做一些调整。这里国服的项目组选择了做减法，在正常的游戏架构上“抠”出了一些盈利点，制造、装备、副本都有不同程度的改动，使之提供消费动力。这引起了一些玩家的不满，但就目前来看，在这个畸形的市场里，似乎也没有什么更好的解决方式。只能希望项目组可以看远一些，宣传造势了这么久，口碑与收入的双赢才是真赢家。

手握《英雄联盟》这张MOBA王牌的腾讯并没有沉溺于目前的成功，而是另辟蹊径，借《霸三国Online》开辟另一块异质MOBA市场。“异质”的意思是国内之前并无相似的产品，而并非意味着不成熟，事实上，本作的玩法可以说是久经考验了。

网游评测：霸三国Online

游戏名称：霸三国Online	官方网站：http://bsg.qq.com/
游戏类型：MOBA	当前状况：首测
开发公司：腾讯游戏	运营公司：腾讯游戏
总体印象	
优点： ● 美工出色 ● 战斗节奏紧凑	缺点： ● 目前开放的地图较少
推荐度（满分10）：★★★★★★★☆7.5（推荐）	



首先，这里我们也不遮遮掩掩了，《霸三国Online》的主要玩法，就是源于世嘉著名的卡牌街机游戏《三国志大战》，在这个基础上又加了一些流行的MOBA元素，将其优化得更符合PC网游的玩法。

重点就在这个“优化”上。我们知道以现在日本厂商的习性，我们大概一辈子都等不到高清版的《三国志大战》了，更别说集成一整套在线社区。想想满屏狗牙的《三国志大战DS》吧……《霸三国Online》的出现满足了两种玩家的需求：一部分玩家渴望在PC上玩到高清《三国志大战》玩法的游戏，一部分玩家对现有MOBA游戏厌倦，正在寻找新鲜感，《霸三国Online》算是填补了这一空白。

更关键的是，腾讯发挥了自己的技术特长和网游开发经验，将这一玩法和PC网游元素紧密地结合了起来，造就了一款在玩法、社区互动、画面上都很成熟的作品。画面大气，美工细腻，手感和技能特效干脆而不失华丽，集团作战时的骑士冲锋、弓兵骑射、枪兵列阵都有很不错的手感，毫不拖泥带水，玩法也很清晰，看了就让人跃跃欲试。虽然首测有很多功能没开放，但从预留的功能入口中，我们也能看到本作丰富的网游社区元素。即便真的让世嘉亲自来做一款《三国志大战Online》，也是有很大可能达不到这种水准的。类似的我们可以参考腾讯的《炫斗之王》，抛开与KoF种种微妙的关系不谈，光是“格斗游戏的网游化”这一块，丰富程度已经秒杀了之前的格斗网游了。一边是日本厂商在网游领域先天的短板，一边是腾讯日益积累的技术与经验，给人一种单机游戏/网游颠倒过来的感觉。

上古卷轴Online

这些年来，“单机改编网游”与“电影改编游戏”一样不怎么“褒义”，单机改成网游似乎一开始就背负了一种血统上的背叛。在国产游戏领域，这种改变更多的是因为单机游戏与网络游戏盈利前景的巨大差异，而在欧美游戏界，这种改变则是想在一开始争取到大批固定玩家群体，比如“老滚”那上千万的单机玩家。

■天津 半神巫妖

虽然《上古卷轴Online》并不由单机系列的制作与发行者Bethesda Softworks操刀，但是Bethesda母公司Zenimax Media下属的Zenimax Online工作室多少还算保留了一些纯正的血脉。在对外宣传上。Bethesda确实“参与”了这款网游的制作与发行，但更多的是一种指导性而不是实质性的工作。这一点上甚至还不如另一款单机大作改编网游《星球大战——旧共和国》。要知道后者就是《星球大战——旧共和国武士》的原作者BioWare来制作的——虽然这款网游并不成功……这也为“老滚Online”的前景蒙上了一层阴影，没有了Bethesda的鬼斧神工，玩家很自然会担心这款游戏是否会变成披着“老滚”世界观的《魔兽世界》。

《上古卷轴Online》于今年3月26日和4月8日发送过两次内测资格，从这个期间的游戏表现来看，这款游戏绝不是一款披着“老滚”世界观外衣的跟风模仿之作，而是一款竭力贴合单机玩家喜好、保留了大量原风格的新时代网游。

原风格

首先，《上古卷轴Online》的游戏人物创建会让老玩家感到无比的熟悉：屏幕被分为两个部分，左侧是玩家人物的正面实时建模，右侧是各种数据调整。玩家可改变角色的种族、职业与外貌。脸部、身材这些数据基本同单机版一样，包括了额头、下巴、眼睛等面部参数以及发型、胡须等。种族划分依旧是“老滚”传统的含有高精灵、布莱顿人、诺德人等的九大种族——玩家种族会直接决定玩家属于这场发生在《上古卷轴Ⅴ——天际》前1000年的世界大战中的哪一方。可以说，《上古卷轴Online》的人物创建在网游中比较丰富，人物建模有别于其他略显Q版的网游，是一种同单机版相同的写实风格，单机玩家没有理由不喜欢这种设计。

玩家的冒险旅程会因为玩家隶属于三方中的哪一方而有所不同，这场世界大战源于三方争夺帝国皇位这个非常俗套的缘由，三方包括了由高精灵、木精灵、虎人组成的先祖神洲、由布莱顿人、红卫人与兽人组成的匕落协约联盟以及由黑暗精灵、诺德人与亚龙人组成的乌木之心公约联盟。其实笔者觉得这个剧情设计无非是为了国战系统，系列铁杆粉丝会觉得这种大乱斗并不是系列的传统风格。

如果有一位玩家选了匕落协约联盟的布莱顿人作为自己的种族，职业为术士，那么他的冒险旅程就会开始于落锤省南部海岸的小岛Stros M'Kai。游戏开始，玩家身处一个船舱中，看来是刚刚抵达这个小岛不久。游戏采用过肩视角，而在单机版中我们常用第一人称视角。考虑到这是一款讲究合

作以及大规模作战的网游，这种视角并非不可接受。游戏界面十分简洁，这一点与那些花花绿绿的技能图标占满屏幕的传统MMORPG不同，走的又是一条向单机版靠拢的路：除了屏幕右上方的小地图外，几乎就没什么HUD了，玩家的血、魔、体只有发生变化时才会以一个小条的形态出现在屏幕下方，这一点与《天际》完全一致。物品栏与升级界面也十分简单，占用的画面比例非常小。这样的UI设计让这款网游粗看上去同一款单机游戏没什么不同，一方面是一种进步，另一方面也是“老滚”风格的完美再现，其目的也很简单，那就是让系列玩家更容易在其中找到单机版的感觉，由此产生对游戏的认同感。

游戏的进程也与单机版，尤其是《晨风》有着相似之处。玩家从船舱出来，到广阔的开放性世界展开冒险。与NPC的对话采取了类似《天际》的做法：拉近NPC的同时在屏幕右侧出现对话选项，所有可对话的NPC都是有配音的，这不仅在网游里颇为难得，也再次增加了单机玩家的亲切感。在玩家与NPC接到任务之后，可以选择像单机版中一样自己杀过去，也可以选择找其余的玩家作队友一同冒险。当然，大部分内测玩家估计都会选择自己杀过去，因为这才是“老滚”的传统玩法——并不是因为大家不喜欢合作，而是自己行动才有机会在这个沙盘世界中自由冒险而不受任务的左右。游戏中几乎没有什么空气墙。这一点与几乎所有的“老滚”单机版一样，玩家可以蹦来蹦去不受限制，比如岸边的巨石、帆船的桅杆都可以给玩家带来地形优势。

自由探险、海量任务等等这些都是“老滚”系列赖以成名的优势，那么单机版中那十多年没有多大改进的缺陷又如何呢？比如单调的战斗系统与糟糕的战斗体验，很不幸，这些缺点多多少少也被带入到了网游中。当玩家一个人战斗的时候，战斗手法同单机版一样，单调地挥砍施法，魔法系统缺少战术性而只有重复性。但是网游具备的一大优势就是团队作战，这多少改善了这些缺陷——既然战斗系统比较单一，那么就让玩家数量补齐吧。战士肉搏，法师远程，盗贼射箭多少让战斗有了一些团队协作的快感。而基本依靠手感的施法与射箭也确实能反映出玩家自身的操作水平，这也为团队作战增添了一分戏剧性——肉盾战士的走位如果不好，很有可能被队友法师施展的一个火球烧了屁股。

结语

通过上面的描述，大家不难看出，公测即将开始的《上古卷轴Online》始终将目标群体定位在上千万的单机版玩家身上。在当前这个随便推出一个网游巨作就能赚钱已经是过去式，拥有品牌效应也不见得卖座的年代，原有的玩家资源便显现出了自己的优势。但是，过于迁就单机玩家的感受，也会埋下网游元素薄弱的隐患，Zenimax能否平衡好这两点尤为关键。《上古卷轴Online》正在逐步揭开自己神秘的面纱，在《上古卷轴VI》至少还需要三四年才能面世的前提下，这款网游到底是一款过渡产品还是一款划时代的巨作，让我们拭目以待。









（上左图）狼人、吸血鬼等单机版元素的加入让“上古卷轴”并不丰富的职业系统多样化起来
（上中图）游戏的很多场景玩家都会很眼熟，比如这个场景就出现在单机版的四代中
（上右图）千年前的世界大战是这款网游的主背景，玩家有机会做帝国皇帝哦
（下左图）团队作战因为即时性与不确定性而变得更有意思
（下右图）游戏的光影效果十分出色



信喵之野望

《信喵之野望》的诞生，恐怕与日本"萌"文化的泛滥不无关系。游戏运营后，也的确吸引到不少原本对策略游戏不感冒的女性玩家。不过游戏虽为休闲向，但并不无脑，光荣浸淫策略游戏二十余载，"信喵"看似卖萌，但也是站在巨人肩膀上卖萌。

■晶合实验室 蓝星

第一次听人提起《信喵之野望》时，我楞了一下，然后问："同人作品吗？"得到的回答是"正宗光荣制作"，我就更加吃惊了。我属于国内最早的光荣游戏粉丝群体，包括"野望""三国志""大航海"全系列在内的所有游戏都玩个遍。我参观过光荣公司的总部并采访了光荣的创始人襟川阳一先生及其他一些制作人，自认为对光荣的游戏制作理念和经营理念有一定的了解。这是一家非常稳重踏实的公司，做事一丝不苟且有深厚的底蕴，但有时不免显得刻板，如今推出这款休闲向的简单页游，还真是让人有些惊讶。

于是查找相关资料，彼时"信喵"的台服刚开不久，能找到中文资料真是很幸福。大致看了一下，发觉自己大错特错，"信喵"根本就不是什么轻松欢乐向的游戏，表面上看是一群猫咪上蹿下跳地卖萌，实际上是一个系统非常庞大且严谨的策略游戏。想玩得好，你要花大量的时间去研究游戏的各种设定和相关资料，当然页游的运营方式决定了光花时间是不够的，那个，你要充多少钱来让自己玩得爽呢？

"信喵"解疑

先说说喵武将，这是游戏的核心，既是游戏玩法的核心，也是游戏营收的核心。如果你玩过"信长之野望"系列，对这些武将应该不会陌生，不过游戏把名字中的某个字换成了喵或者猫，或者将喵加在名字后面（女性人物）。顺便吐槽一下，日本人平均4个字的名字让这种修改方式很容易，如果是三国题材的，不但刘喵、曹喵、孙喵你分不出是谁，就是诸葛喵、司马喵，你也一样对不上号……

言归正传，说一下喵武将的设定，武将有自己的擅长属性，对应属性的能力增长较快，强力武将还能学会非擅长属性的技能。武将卡的珍惜程度依次是极、稀、珍、普4等，一般情况下是卡片越珍惜喵武将就越强。Cost值从1到4（0.5一等，大致规律是优秀武将Cost较高），这个可以简单理解为性价比。游戏中是5名喵武将组队出战，但要求他们的Cost总和不能超过10，你用了1个Cost值是4的武将，剩下4位就只能选平均1.5的了，这种设定让出阵武将的组合变得大可琢磨。

喵武将大致说这些，接下来是阵法和奥义。阵法一共有10种，虽没有明确的名字，但有非常清楚的图示。不同的阵法攻防侧重点不同，阵中各个位置武将的作用也不同，只有把合适的武将放在合适的位置，才能发挥最大的作用。奥义相当于对战时放的大招，既可以自己研究，也可以通过战胜敌人得到。玩家拥有奥义的数量很多，上阵前需要配置，有数量的限制，也和兵种等因素有关——主体是马队出战的

话，配置铁炮奥义不是很奇怪吗？

具体到战斗过程，也许是本游戏争议最大的地方，因为它不是由玩家操控的，只是靠电脑来演算。有玩家会说，打仗让我们自己控制不好吗？也许好，也许不好，但那就是另外一个游戏了。也正是因为无法操控战斗，前文提到的选武将组合（Cost总和不能超过10）、选阵法、选奥义，才更凸显出重要性，最要命的是在计算战力时，除了攻、防、速、德策以外，还有一个“相”，这个参数是武将间的配合度，有能力因为性格不合不出力也是不行的……

除了上面讲的内容，剩下的诸如“里”的建设（里是日式说法，可理解为基地）、武将的修炼、各种战斗模式的选择，这些大多是此类游戏共通之内容，相信有一定经历的玩家都不难掌握。总之穷有穷的玩法，富有富的玩法，大家量力而为吧，千万别去看游戏界面边上的那个“新手大将挑选概论”，因为那里的武将，没一个是你作为新手能得到的，除非……

根基深厚

前文已经说到，这款游戏看起来很轻松欢乐，还有些许恶搞，但实际上是系统非常庞大而且严谨的策略游戏，游戏中要琢磨和研究的东西太多。除了大构架之外，游戏在细节方面也是精雕细琢。比如说每个喵武将的形象设定，如果你对日本战国相关的内容有一定了解，或者是玩过光荣之前的“野望”或“太阁”系列，某些喵武将的形象可能就会让你笑喷了。

武将都有简明的自传介绍，之前对此了解不多的玩家也可以做个知识普及。除了介绍外，还有一句话扼要地概括了他的性格或者生涯的主要特点。同时武将出阵，或胜或平或负，都会发表一定的“感言”，所说的话也特别契合武将的身份。比如说游戏开始玩家可选作主将的小早（喵）川隆景，他是谋略威震西国的大名毛利元就的三子，为了家族的利益，同二哥吉川元春分别入嗣他家，共同辅佐兄长毛利隆元，三兄弟被称为仁者（隆元）、勇者（元春）、智者（隆景），这是有名的“三矢之誓”的典故。小早川隆景的一句话是“哎，不慌不忙……已呼援军”，战平时会说“我的英勇不逊于兄长……敌人非常厉害”，或许，不如自己的二哥“能打”，正是他无法释怀之所在吧。

战场上玩家不可操作，但是在“战报”中，玩家可以查看具体的战况，虽然是电脑演给你看，但一板一眼绝不马虎，该放奥义时放奥义，该使技能时使技能，画面还像模像样的。

然而不知为什么，游戏有些“卡”，在游戏主界面很显著的位置，标有“玩游戏感觉卡，请点我刷新”的字样，显然运营方对这个问题是了解的。在主页面旁边的“新手十问”中，也有多条问题和画面显示有关，而运营方不是提示需要刷新，就是声明“已反映给原厂处理”。但“信喵”现在已不是处于测试期的游戏了，这个解释和处理方式显得有些苍白。不管问题是出在哪里，还是要尽快解决为好。





（上左图）五轮奥义发动，看起来还像模像样的
（上中图）小早川隆景作为主将出阵，胜、平、负时的发言
（上右图）抽“喵签”是得到武将的主要渠道，当然，不充钱的话也抽不到太好的武将
（下图）搞好游戏里的建设很重要，穷兵黩武很快就会无以为继



上古世纪

在欧美游戏媒体的报道中，《上古世纪》经常被冠以沙盒网游的称谓。在日本，这款游戏则被称为生活型MMORPG。而在韩国和中国，制作人宋在京将其称为第三代网游、强调改变世界和解除过往游戏的条框束缚。近几年沙盒游戏的诸多特征的确映射在《上古世纪》身上，而在近日开启的国服首测中，我们也得以亲身体验了这款游戏的真实面貌。

■北京 基督山败狗

《上古世纪》的开发启动于2006年，从CryENGINE 2时代一路测试到CryENGINE 3引擎（简称CE3），运行效率得到了显著提升，画面质量也比当初有了明显的进化。不过整体来说，作为一款韩国网游，或许是宋在京自身对游戏的追求就是如此，我们没有看到极为奢华的美工成果，而是看到一种很扎实的朴素手法，完全按照欧洲中世纪时代背景，扎实地将诺亚（西欧）、精灵（亚欧融合）、哈里兰（东西亚融合）、兽灵（游牧）四大种族不同风格的文化进行了诠释和再现。在这些环节里，游戏将CE3引擎的细节表现力展现得淋漓尽致，而稍有的炫耀技术的场景，大约就是根据现实24小时再现的真实光照效果了。

CE3的财富

除了在每日时态方面尽力还原真实世界的感觉外，借助于CE3在物理特效方面的优势，游戏首先实现了比较精确的碰撞体验，进而在玩法上产生了一些过去游戏所不具备的变化。因为不能穿过怪物、NPC和队友，游戏跑位有了更高的要求，在副本和战场里，人多的时候挡住队友行进路线往往会造成巨大损失。同时利用这个特性阻挡敌人行进也成为可能。相比过去的游戏，场景元素和玩家制作物有了更多的自由度和发挥空间。不过由于首测只开放40级而且测试时间较短，大规模团队内容、海战、城战等内容还无法体验，物理碰撞带来的玩法提升主要是小范围内的配合，相信在未来的版本中，这种进化会显现得更为明显。

《上古世纪》还借助CE3引擎实现了阻力、惯性、气候带等元素的模拟。游戏中玩家不管是骑马、开车、驾船还是飞行，都必须遵循基本的物理规则，瞬间的大角度转向是无法实现的，也会有真实的惯性表现，这与同类网游有很大的不同。在实际游戏体验中，驾船时的启动提速、因为水流阻力的转向滞后、停船时因惯性导致的缓慢减速都给人留下了深刻的印象。而骑马时无法即时调头以及急停时的惯性，让玩家在适应这种真实度之前经常会被“坑”下山崖。

此外，《上古世纪》在生活类玩法里提供了大量内容，气候带的模拟对收获时间产生了完全不同的影响，不同地域因为气候带的差异，作物成熟时间会有不同，作物的种类也会有所不同，这对经营贸易内容产生了深远的影响。

自由开放的游戏模式

宋在京认为第三代网游最根本的进步在于将过去“玩家只能体验预先设计好的内容”这一游戏模式打破，玩家可以

栏目编辑/Oracle/demonoracle@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

自行创造游戏内容和改变固有的游戏世界。这种思路跟沙盒游戏那种自由开放式的、不完全围绕玩家运转、独立性很强的虚拟世界在理念上极为相似。

解除束缚感是《上古世纪》在实际游戏体验中最为典型的感受。在做任务时，玩家不需要完全按照任务目标来执行，半额、标准、超额3个任务提交情况对应不同级别的经验奖励。玩家升级的途径也不限制于做任务、打怪、刷副本。通过每天消耗全部劳动力采集/生产资料、制作各类装备和物品，玩家的升级速度并不比常规方式慢太多。19种生活技能提供了大量游戏内容，大量的经营类玩法提供了同类游戏罕见的充足内容，也难怪日本媒体会称之为生活型MMORPG，对战斗缺乏兴趣的玩家在《上古世纪》里也会有大量游戏内容可以消磨。

游戏在首测开放了22张游戏地图，同时水面部分也属于真实的游戏地图范畴，玩家不仅可以在大陆上到处闲逛，也可以开船在水面上自由航行，离开大陆一定距离后就被系统禁止的情况不再出现。只要玩家乐意，甚至自己划着初期任务免费送的小船游到对面大陆也是可能的。而且游戏还提供了水下内容，海底探索可以出产一些贸易物资，让整个游戏世界的立体化程度了有很大的提升。

亲手改变世界

借助于CE3引擎的技术先进性，游戏中的大量元素都是具备互动性的，爬树、砍树这种小元素体现了游戏提供世界运转的基础规则、玩家充分利用规则改造世界的可能性。比如只要有足够的人力、劳动力和种子，就可以把一片荒地变成树林。如果密度够大就可以阻挡敌对势力的行进速度，甚至逼迫他们花时间把所有树砍光，而己方则可以依靠远程武器攻击敌人。

《上古世纪》有着功能强大的建房与家园系统，更关键的是，玩家建造的房屋和与之配套的农场会在游戏大地图中产生永久性改变，这意味着玩家建造的家园甚至一群玩家在这里形成的村落，将永久改变某张地图的原本面貌。木材、怪物、矿物等内容因环境的改变而改变，玩家在这张地图的游戏行为也随之改变。在首测中因为开放的账号数量较少，测试时间较短，这种因为地图环境变化而产生的冲突与变化，并不像韩服商业化版本里那么突出。以韩服的情况来看，在未来的测试版本中，这种改变世界带来的游戏行为的变化将会变得十分有趣。而且很重要的一点是：很多游戏内容无需版本更新就在动态发展，游戏自身的变化性和生命力都有明显提升。

虽然这次仅仅是首测，但由于游戏版本已经跟韩服商业化版本十分接近，《上古世纪》作为沙盒网游的诸多特征已经可以被玩家体验到。游戏内容在开放性和自由度方面的优势相比当前网游有着明显的提升，游戏方式也随之有了不小的改变。随着测试版本的推进，将有更多玩家可以进入游戏，体验到解除束缚感的玩法，这款游戏的未来表现值得关注。P





（上左图）驾船时对阻力、惯性等效果的模拟都可以给玩家真实的操控体验
（上中图）看起来只是养了一群羊，但由于它们无法直接穿过，所以实战中会有人靠羊来阻挡敌人
（下左图）玩家终于可以有一套永久的房子，这个房子不是一扇门后面的异次元空间，而是实实在在地存在于游戏世界的
（下右图）同一场景在不同时段下的表现







一年之后，再看D3

一年前，《暗黑破坏神Ⅲ》在万众期待下发售，引发热议无数。当时我们曾做了一个相关的大专题，试图从不同角度给这款游戏一个全面的评判。但同时我们也知道，对这样一款不断修修补补的游戏来说，发售初期是不可能做到真正的“全面”的。时隔一年，尘埃落定，此时回过头看，我们便能理出一些更清晰的思路。

■策划 本刊编辑部 ■执笔 Digmouse、Oracle

回顾这一年的重大版本更新是必要的，这些版本就像一个个节点，每遇到一个节点，D3的发展轨迹便会发生较大偏移，但总方向是不变——让玩家可以更好地MF。同时，这些更新也像一个个过滤器，逐步筛选掉那些不认可这一发展方向的玩家，只留下MF的死忠。

修修补补这一年

1.0.2——我有99个问题需要解决……

承认吧，D3并没有一个非常好的开始。同时在全球各地涌入的数百万玩家是暴雪未曾预计到的数字，虽然在《魔兽世界》近8年运营中的服务器问题并不少见，但如此大的玩家流量仍然打了暴雪一个措手不及——登录困难、高延迟、丢包等问题困扰了整个D3的服务器。以“Error 37”“Error 315300”为代表的各路数字报错大神让玩家苦不堪言，有玩家戏称“最难的Boss不是炼狱大菠萝，而是数字37”。

服务器问题可以靠增加服务器组和带宽，降低不必要的数据通信等手段来解决，但初始形态的D3本身是另外的“98个问题”。因此在发售后仅仅2周就发布的1.0.2补丁和3个后续补丁，主要针对游戏基本功能修正，大量的Bug和服务器端错误得到解决，一些早早地就显得过强的技能也被削弱，这其中最典型的就是猎魔人的烟幕和法师的坚毅护甲。这种改动反映出了D3的一些数值设计问题，这些问题并非数值设计的重大缺陷所致，而是更多地来自于游戏的数值体系难以承受数百万玩家共同研究的压力。这个数量级下出现的极限Build陡然增多，大大超出了设计者的预先期望。

1.0.3——这样行不行？

在整个游戏的职业与经济体系稳定下来之后，开发团队开始着手调整游戏的终极内容，也就是炼狱难度存在的种种问题。众所周知，在最初的设计理念中，炼狱的难度与奖励都是远超D2的地狱难度的，可早早练到60级的玩家却发现，此时的炼狱在难度上的确够劲道，可奖励呢？原以为在A1摸爬滚打（真的是在地板上滚着过去的）之后，能靠A1的战利品摸进A2，可残酷的现实狠狠地扇了几乎所有人一个耳光：要想靠刷屠夫武装自己甚至发家致富，那真的是只属于少数人的“暗黑梦”。因此在1.0.3中，1～4幕的高等级物品的掉率得到了不小的提高，2～4幕的难度也进行了下调，多人模式怪物不再随玩家数量提高伤害和制造业成本降低也是比较受欢迎的改动。

1.0.4——传奇归来，巅峰抢镜

从马后炮的角度来说，1.0.3的改动更像是无奈之举。此

时炼狱难度的问题存在于游戏体系的最底层，当难度、回报和玩法都难以满足玩家MF的欲望的时候，数字调整通常是远远不够的。

因此在1.0.4中，开发团队尝试通过种种手段，提高玩家MF的效率与动力，蓝怪与金怪强度大幅度下调、大量冷门技能的大幅度加强都是这种努力的一部分。而这个版本最重要的改动，莫过于巅峰等级的加入，如同D2中玩家对99级的追求，巅峰等级这种理念简单但提供了相当多额外内容的做法，提供的正是当时的D3最缺少的东西：粘性。巅峰等级提供的最多300点主属性和300%的MF/GF值是不小的奖励，使得玩家能将成本和精力放在其他更有用的属性和技能上。在巅峰等级系统的阴影下，传奇装备的全面加强反而有些不那么引人注目了。

1.0.5——炼狱我来了!

如今我们看到的D3，与最初面貌已经完全不同了。如今的D3的模样，正是从1.0.5版开始形成的。

巅峰等级还算不错的评价，或许让开发团队意识到，除了等级，或许游戏的难度也可以用同样的提高深度的办法来调整。D2老玩家一定还记得“players x”这个手动调整难度的命令，1.0.5中的魔物威能系统则将这个熟悉的功能带回了D3。共计10级的怪物难度选择和随难度提高的MF/GF加成极大地提高了炼狱难度的游戏回报，在前3个难度下可以用高强度怪物快速升级也改善了中期的游戏体验。随着魔物威能的加入，炼狱的基础难度进一步大幅下调，对大量的普通玩家来说，炼狱难度不再是遥不可及的梦想。

同时，炼狱机器系统的加入，将MF的深度提高了许多，同为MF，回报明确、有目的性的MF自然更受玩家欢迎，炼狱机器的出现完美地满足了这种需求，这种回报严格与挑战强度挂钩的玩法，弥补了D3终极游戏内容的一个重要空白。

1.0.7/1.0.8——后杰伦时代

2013年1月18日，《暗黑破坏神Ⅲ》的首席设计师Jay Wilson宣布离开开发团队。

Jay Wilson在D3团队的7年是充满争议的，而他的离去，不可能如他所说对这支团队毫无影响，PvP系统的重做恐怕就是其中之一。在1.0.3～1.0.5连续的大规模改动之后，1.0.7对游戏系统的改动幅度相对比较小，但影响并没有减少。铁匠和珠宝匠获得的帐号绑定护甲与项链配方有相当大的几率获得优秀的属性，即便不是海景，超高的基础属性对战斗刚步入炼狱的角色也能有不小的提升。尊爵级宝石则看起来更像是一种金币回归的手段，这两项制造业的改动是否是D3物品体系大改动的开始，我们目前还不知道，但新的开发团队表示，他们希望在未来的某个补丁中，让玩家有更大几率靠掉落和制造业来获得更好的MF收益，所谓“少即是多”，或许这是他们降低拍卖行对经济体系冲击的第一步。

这种思路我们在今年年初公布的PS3版上已经有所体现，在支持离线游戏的主机版上，如何解决玩家的装备需求？更高的优秀物品几率、更好的制造业和商人产物是他们的答案，这个方向或许很快就能在未来的PC版上看到。











（上左图）像麦西穆斯这种有趣又实用的传奇装备特效是让曾经鸡肋的暗金回归主流视线的重要原因之一
（上中图）1.0.8的最大赢家：猎魔人和囤了连射增强装备的倒爷们
（上右图）随着版本的更新，暴雪也逐步加入了查看已售出装备属性的功能
（下左图）在发售一年之后，深夜亚服还有4000以上的公开游戏房间，考虑到公开房间在整个服务器占的比例，这种成绩算是很好了
（下右图）世界第一位巅峰等级100的欧服的野蛮人

（上左图）早期暗金装备不仅不够强力，因其土黄的颜色，掉在地上都不容易被发现，后来暴雪为暗金装备增加了华丽的光柱，于是就有了这种盛况……
（上右图）守护恩惠符文被削弱后，和尚一度消沉，直到暴雪削弱了怪物强度，才在怪堆里站稳脚跟
（下左图）精心配装后在怪物群中杀个几进几出，血块翻飞，数字飙涨，这就是此类游戏的一大乐趣
（下右图）炼狱机器是对D3后期内容的重要补充









在D3一周岁生日前发布的1.0.8继续着这种小调整、大影响的思路。多人模式寻宝增益、怪物血量下调、快速全部鉴定和1/2/4幕怪物密度的提升更多的是对游戏体验的改进，而这些改进正是如今D3在充满争议的一年之后仍然维持相当高的活力和玩家数量（每天有超过100万活跃玩家对任何一个满一岁的联机游戏绝对不是个坏消息）的最主要原因。

时代

D3发售一年来，很多人一直对唱衰D3津津乐道。在这部分人眼中，D3进行的每次改动都是可笑的，上述事件只是一个缩影。我们可以从前面的内容看出，D3的进化之路，就是一条不断优化玩家体验，增加MF收益的道路。暴雪针对D3的大部分改动都是非常积极的，且有着充分的合理性。唯一的问题是，这是一个Diablo模式不再合理的时代。

于是，除了还在游戏中奋战、真正热爱MF的玩家，对大多数围观者来说，D3的每一次改动都像一个笑话。用于改善收益、提升耐玩度的巅峰等级和魔物威能一经公布，就被当作强弩之末、苟延残喘的象征，而游戏里的玩家却有着相反的评价。除了记忆美化造成的期望偏差外，D3时至今日的遭遇，与MMORPG目前的境况有诸多相似之处。D3近似于网游，PvE近似于全部内容。那么D3最大的矛盾就在于——既想保持网游的长寿命，又不得不承受过快的内容消耗。当所有的内容被很快消耗殆尽，一部分对MF不那么热衷的玩家便会觉得被骗了。他们总说D3坑爹，只有4个章节，后两章还是赶工的。这话不假。但即便D3的游戏内容再加一倍，依然逃不脱这种罪名。归根结底，是因为时代已经变了，以MF为目标的游戏无法满足挑剔的玩家。他们希望看到更加多元化的游戏内容，而不是一路砍杀到底。很显然，D3并没有应时代做出改变，而是选择了守旧，做一个纯粹的MF游戏。

在最初，暴雪的态度似乎是摇摆不定的。早期D3有一种向《魔兽世界》靠拢的趋势，试图用难度来减缓内容消耗。于是有了不近人情的炼狱难度，但这无济于事，在高富帅的极端Build下，炼狱难度在一周之内告破。而主流玩家还挣扎在炼狱A1的温饱线上，付出几十个小时仍毫无起色。早期版本的MF体验并不算很好，难度高，收益小，还存在诸多不人性化的设定。直到1.0.4之后，一系列新系统大大改善了MF体验，D3才算是走上了正轨，成为了一个纯粹的MF游戏。

这时的D3依然有一个顽疾，同样为了保证游戏内容不被太快消耗，设计师将个人收益压缩到了极致，高品质装备的掉落极低，转而以拍卖行来实现较为稳定的收益，即便你什么好货都打不出来，依然可以用攒下的钱买点好东西——在理想的游戏环境下，这种设想是可行的。但只要有人，就会有意外。

人性

这个意外就是通货膨胀。暴雪显然考虑到了正常的通胀，也做出了一些预防措施来回收金币，虽然很蹩脚（比如那搞笑的宝石加工费）。但让所有人始料未及的是非正常通

胀，金币被用大量匪夷所思的方式生产出来，比如踢罐子、挂蜘蛛塔。无数玩家以惊人的毅力，不断重复单调的工作，最终产出了足以摧毁正常市场的金币。讽刺的是，这些技巧都在游戏允许的规则内，以至于暴雪过了很久，直到副作用已无法挽回的时候才废掉了这些方法。

在与群众智慧作斗争的过程中，官方始终处于下风。这在暴雪引以为傲的“平衡性”上便早早体现：前文提到了猎魔人的烟幕（3秒无敌），由于猎魔人太容易被秒，在常规思路下，给予一个3秒的无敌技能是合情合理的。持续时间短，耗能高，似乎还有点不够用的感觉。但很快人们便发掘出一种极限Build，可实现连续十几秒的不间断烟幕。在此技能被削弱之前，猎魔人只需要堆戒律和攻击就行了，完全无视全抗，极大地破坏了平衡性，最后被削弱到1.5秒。以常规角度来看，1.5秒的无敌技能才叫不正常吧！但在这样巨大的玩家群面前，暴雪只能以极限情况为基准调整整个数值体系，以防止个别极限Build传播开来影响整体平衡性。即便如此，依然不能避免一些职业的走向违反设计师的初衷，最标志性的就是蛮子跑酷，堂堂一个野蛮人，抛弃近战主业，全程扔飞斧，或者只跑不打，尾气杀怪，效率还比正常战斗高很多。这就是一个标准的极限Build在超过临界点后导致的结果。

或许这就是暴雪为何在酝酿许久之后，最终放弃了严谨的竞技场的原因。竞技场早在游戏发售前就有实际对战视频公布，相关信息也像模像样，可见完成度是比较高的。但游戏发售后迟迟不见踪影。或许在这期间，暴雪一直在尝试完善各职业间的PvP平衡性与相关的奖励系统（不然凭借如今这个简化版的决斗系统怎会拖这么久），兴许还想走竞技化道路，大大增加游戏的耐玩度，结果以失败告终。最终，在年初的一个1.0.7补丁预览蓝贴中，暴雪对即将到来的决斗做出了这样的描述：

“决斗并没有积分或其他既定目标。因为我们知道即便没有奖励或目标，大部分玩家们依然会喜欢时不时的切磋两把。虽然有些决斗可能会一边倒，但我们并不期望战斗永远是势均力敌的。这并没有什么问题，因为《暗黑破坏神Ⅲ》中的决斗更像是毫无规则地大战三百回，这样的设计当然允许你做到这一点。”

这听上去不太像那个以严谨而著称的暴雪，面对玩家近乎无穷的创造力，暴雪选择了妥协，这没什么好指责的。在这一年里，暴雪遇到过更棘手的挑战，数据有解，人性无解。前面这些来自玩家的挑战多数都是正面的，只出于对游戏规则的探讨，促进暴雪完善游戏品质。然而有一种挑战却是对规则的亵渎——大量打金工作室去钻售后的空子，以账号被盗的名义申请恢复账号，复制了大量顶级宝石。凭借这个方法，造价在2000万以上的六边形宝石迅速跌落到几十万一颗，严重破坏了整个经济体系。暴雪固然可以提高账号恢复门槛，设置诸多限制，比如一年只准恢复一次——很多国服游戏的确是这么限制的——但这也会损害到正常用户的利益。在这个问题上，自觉比任何规则都来得重要。当然我们都知道，对某些群体来说，自觉比任何事情都难。

（上左图）从主机版的一些思路中，我们或许可以推测未来D3可能出现的一些变化
（上右图）1.0.8对多人模式的改进绝对是值得肯定的
（下左图）竞技场PvP系统已经被放弃，未来的PvP究竟是什么样，现在还无人知晓
（下右图）在半年多的游戏生涯里，我杀掉了22万个小怪，击杀了1.2万个精英怪，这个数字让我自己都觉得震惊……











Kabam：助力国产游戏

不久前，我们来到北京朝阳区的Kabam中国分部，对初入中国市场的Kabam就接下来的战略进行了一次专访。由于国内市场持续扩大，外国游戏公司在中国设立分部本是极为平常的一件事。但Kabam的到来并不意味着简单的“引进新游戏，开辟新市场”，而是有着更加特殊的策略。

■本刊记者 Oralce

Kabam这个名字对大部分国内玩家来说或许是陌生的，在强者如云的传统欧美游戏市场，这个名字也不那么显眼。但在充满活力，潜力无限的移动社交领域，Kabam已经打拼了7年之久，已经算是资历较老的厂商，完整地见证了本世代移动社交游戏的兴起。

Kabam自主开发的代表作主要有《亚瑟王国——北方之战》（Kingdoms of Camelot: Battle for the North）和《亚特兰蒂斯之龙》（Dragons of Atlantis），前者2012年在App Store畅销应用排行榜上居高不下，收益超过2亿美元。除此之外，Kabam在联合第三方开展跨领域营销方面也拥有丰富的经验。目前，Kabam已经与一些知名的好莱坞工作室建立合作关系，最近他们正在积极与电影《霍比特人》《教父》以及《速度与激情6》开展联合营销。今年3月13日，Kabma宣布成立自己的游戏发行部，为第三方开发商提供与Kabam内部相同的技术平台和营销工具。至此，从开发到发行，加上与开发商合作的丰富经验，Kabam以此撑起了一个多元化的免费游戏平台，为包括iOS和Android手机、Facebook以及网页在内的多种平台的玩家提供游戏。

我们这次的采访对象是Kabam公司的联合创始人兼首席执行官周凯文（Kevin Chou），周凯文从加州大学伯克利分校毕业，在学校里，周凯文获准进入“盖茨千禧奖学金”课程，获得了工商管理学学士学位。此后周凯文被《财富》杂志评为“科技界最优秀人物”之一，并被《洛杉矶时报》称为“有悖常理的多才多艺”。在周凯文的带领下，Kabam实现了爆发式的增长，从最初的三五名员工发展到现在，Kabam已有500多名员工，分布在三大洲工作，公司2012年收入实现1.8亿美元。

今年4月15日，Kabam宣布成立5000万美元的“Kabam开发者基金”，用于帮助中国游戏开发者开拓欧洲和北美市场。具体来讲，就是Kabam将利用自身在游戏商业化运作和市场营销上的丰富经验，为开发者提供培训与资金支持，帮助他们在西方市场推广自己的热门游戏。理论上，中国游戏开发者通过该计划有望实现收入翻倍。这是周凯文先生此行到访中国的第一个目的，第二个目的是宣布Kabam的首款中文游戏，即为配合电影《速度与激情6》上映的同名游戏。

采访在Kabam公司的会议室进行。公司内部的面积不算太大，但充满了西方企业特有的休闲与惬意，一些五颜六色的沙发凳随性地摆放在略显空旷的主厅里，还放置有若干健身器材，看上去完全不像是一家游戏公司，反而像一个休闲中心。在这里，我们见到了周凯文与Kabam副总裁史蒂夫·思

韦奇（Steve Swasey），在一番自我介绍后，采访开始，以下是采访摘要。

Oracle：关于"Kabam开发者基金"的申请，我们在材料上看到，你们会选择优秀的开发者来提供基金。那么"优秀"是如何界定的？我们可以理解为对方必须要有一定的开发基础，那么是否存在某些筛选标准。比如需要已经开发出一个成熟的产品，或者这个产品需要在App Store上或Google Play上达到一定的名次？

周凯文：我们目前还处在第一阶段，首先瞄准的是在App Store或Google Play上排名前25的游戏，然后我们会对这些游戏进行数百万美元的投资，再引进到西方市场。我们希望在第二阶段可以和中国的开发者展开更广泛的合作，面向那些还在开发中的、更有潜力的游戏，但这个不是我们目前专注的焦点。

Oracle：不知你们有没有深入了解中国的移动市场，这里比较特殊，有比较广泛的"刷榜"现象——也就是说，我们的排行榜数据是不那么准确的，一款很差的游戏也有可能名列前茅，面对这一问题，Kabam有什么应对方法？

周凯文：我们有多种评估机制，一方面会去查看这款游戏的总收入，另外还可以通过一些数值来获得游戏的实际运营状况，比如ARPU（平均用户收入）和用户的留存率。当然还有一些主观层面的评判，比如观察一款游戏的玩法和视觉效果。

Oracle：中国区的App Store收入榜前几名里经常会出现一些国外游戏的山寨作品，不仅玩法上全盘复制了国外的流行游戏，还存在一些侵权问题，比如直接采用某知名游戏的音轨，你们如何处理这个问题？

周凯文：我们对专利和版权方面是非常小心的，会严格按照法律进行。而且由于我们主要投放的是西方市场，那边对这方面有更严格的规定，这促使我们在筛选产品的时候会更加小心谨慎。

Oracle：除了代理中国产品到国外，Kabam是否还会进行一些双向的尝试，把你们在西方的优秀产品进行一些本地化工作，代理到国内？

周凯文：我们清楚地明白目前Kabam在发行方面的优势主要集中在西方市场，所以我们不会像那些急于进入中国市场的西方游戏公司那样贸然推出本地化产品，目前还是致力于将中国的优秀作品带到西方市场，专注做好这一批游戏。在建立起口碑之后，再去扩大合作项目范围。

Oracle：在你们的印象中，中国的游戏市场与西方市场有哪些差异？

周凯文：中国是一个非常广阔、很有潜质的移动游戏市场。中国也是免费移动游戏开始发家的地方，这也是我们为什么想把中国的好游戏带到西方。至于中国市场与北美和欧洲最大的不同，在于中国的移动游戏市场比较断层化。在西方，Google Play占据主导地位，并且在某些领域做得比苹果还大。所以在西方想做大的话，和Google合作是非常重要的，而它的重要性在中国并没有那么大。P









（上左图）Kabam的知名作品之一《亚特兰蒂斯之龙》是一款策略游戏
（上中图）中青宝的《Shadowland Online》是目前唯一与Kabam合作发行的国产游戏，只面向西方市场
（上右图）Kabam的代表作《亚瑟王国》运营至今，积累了不少忠实玩家
（下图）《亚瑟王国》的角色形象竖立在Kabam前台



欧美网游开发秘辛（六）

《子午线59》的出现标志着图形网络游戏开始成为主流，而MUD逐渐退出历史舞台。它开创了很多网络游戏的先河，其在系统上的一些探索影响了很多网游，有些即便在今天也格外有意义，同时这款游戏在人才输送上所做出的贡献也不容忽视。上图为《子午线59》作为网游中的常青树，参加了PAX 2011游戏展。

■北京 楚云帆

在网络游戏发展的初期，网络带宽限制是阻碍这一类游戏发展的主要原因。在上世纪80年代，由于受限于网络普及力度和带宽速度，网络游戏只局限在文本MUD这种类型，而随着民用网络的普及和技术的进步，因特网以惊人的速度向前发展着，图形网络游戏也开始出现。到了1996年，第一款3D图形网络游戏《子午线59》（Meridian 59）诞生了。

开创3D新世界

■游戏：子午线59 ■开发：Archetype Interactive
■发行：The 3DO Company ■时间：1996

《子午线59》的历史渊源可以追溯到1978年。在特里布肖开发MUD1的几乎同时期，美国明尼苏达州的程序员艾伦·E·克里特斯（Alan E. Klietz）开发了一款名为《哥特权杖》（Scepter of Goth）的MUD，后来由Interplay Entertainment运营，是美国第一款商业化的MUD。当时这款游戏吸引了两名学生玩家——德裔移民克瑞莫斯家的两兄弟，安德鲁（Andrew Kirmse）和克里斯（Chris Kirmse）。二人对这款游戏十分痴迷，即便10年之后依然对这个MUD十分狂热。

1994年，由于《无冬之夜》等图形网络游戏的出现，即将大学毕业的兄弟二人想到可以为《哥特权杖》制作一个图形版本。对于多数人来讲，这种偶然的想法可能很快就忘记了，但是对于这两名狂热的玩家来说，在真正踏入社会之前实现自己的梦想是迫不及待的一件事。

由于同时期的网络游戏无法作为参考，兄弟二人决定使用和当时最流行的射击游戏《毁灭战士》类似的图形引擎来制作这个项目。在大学毕业的紧要关头，二人利用空闲时间在家中的地下室将《子午线59》的基础架构搭建起来，并几乎成型。当看到游戏人物在自己创建的游戏世界中进行网络交互的时候，安德鲁和克里斯兴奋异常，但是他们也知道，接下来还有更艰难的路要走。

1995年夏，游戏的Alpha测试开始，测试期间最高支持35名玩家同时在线，游戏中可以体验的只有7个房间、3种怪物、2个技能以及1个任务。由于这个版本还没有对PvP进行限制，无所事事的玩家很快找到了自己的乐趣，疯狂的PvP在测试服务器开展，留下满地的尸体。尽管只支持35名玩家，服务器的负载依然经常超负荷。

这时候他们遇到了另外两兄弟：麦克·赛尔斯（Mike Sellers）和史蒂夫·赛尔斯（Steve Sellers）兄弟。赛尔斯兄弟帮助里莫斯家的两兄弟解决了资金上的困难，并建立了名为

Archetype Interactive的公司。随后项目招募了更多的人才，达米扬·舒伯特（Damion Schubert）和瑞奇·沃格尔（Rich Vogel）等人先后在1995年加入团队。

此时游戏的名字还没有确定，经过项目成员的讨论最终定名《子午线》，但是由于这个名字同时是一款打印机驱动程序的名称，所以后来又改名《子午线59》（游戏的故事发生在一个古老帝国的第59号殖民地上，由此得名）。在讨论的过程中，一些项目成员认为TOS是一个很好的游戏名称，但是在达米扬·舒伯特的建议下被当作的游戏中的城市名。达米扬让公司聘请了自己的兄弟提姆·舒伯特（Tim Schubert）来和自己一同规划并建设了TOS，这座城市也很快成为了玩家社交的中心。

在Alpha测试期间，开发团队和测试玩家进行了大量的交流，甚至请一些测试玩家协助进行了游戏的完善。一位游戏中昵称为“Q”，真名为罗伯·埃利斯（Rob Ellis）的玩家义务帮助游戏完善了等级系统，后来也被吸收进开发团队。

1995年12月15日，《子午线59》开始面向玩家测试，并在1996年4月开始Beta测试，游戏服务器就放在克里斯的宿舍之中，此时开发团队对服务器的承载人数做了优化，游戏已经支持数百人同时在线。3D图形引擎的网络游戏引起了玩家的兴趣，而为了满足玩家日渐增长的内容需求，开发团队也在游戏中加入了更多的房间、怪物和任务。

不过此时游戏的完成度依然很低，由于Archetype的资金实力和人员规模有限，想要完成游戏的开发并顺利运营任重道远。但很快他们幸运地迎来一个契机：《纽约时报》上的一则关于该公司的报道引起了3DO总裁特里普·霍金斯（Trip Hawkins）的注意，这让《子午线59》的命运发生了改变。

此时的3D0公司刚刚从3DO主机失利的阴影中走了出来，公司需要寻求新的业务增长点，特里普看到了新兴的网络游戏市场的巨大前景，并对《子午线59》产生了兴趣。在经过对公司和项目的了解后，霍金斯宣布以500万美元的3DO股票收购Archetype这家小公司，开发团队的成员也搬到了3DO公司所在的加州圣何塞，继续进行游戏的完善工作。

3DO公司为开发团队补充了更多的人进来，包括程序员布莱恩·格林（Brian Green）等人加入到团队中，经过几个月紧张的开发，游戏终于完成并可以投入运营。3DO公司的市场人员在游戏杂志上大打广告，并将游戏的客户端摆满了零售商的货架，为游戏发行做足了准备。1996年9月27日，世界上第一款3D图形网游《子午线59》正式发布了，首批编号为100～106的7组服务器投入运营，后来3DO又开设了4组新的服务器。

作为先驱者，《子午线59》创造了无数个游戏行业的第一：第一款3D图形网游、第一款由主要发行商发行的网游、第一款通过零售渠道发售的网游、第一款支持网络注册帐户和下载客户端的网游、第一款只要有网络而不需要进入某个私有化的网络服务商即可进行游戏的网游……

《子午线59》的3D图形有时会被诟病，因为并不是完全的3D化：游戏使用的是类似《毁灭战士》的图形引擎，只有









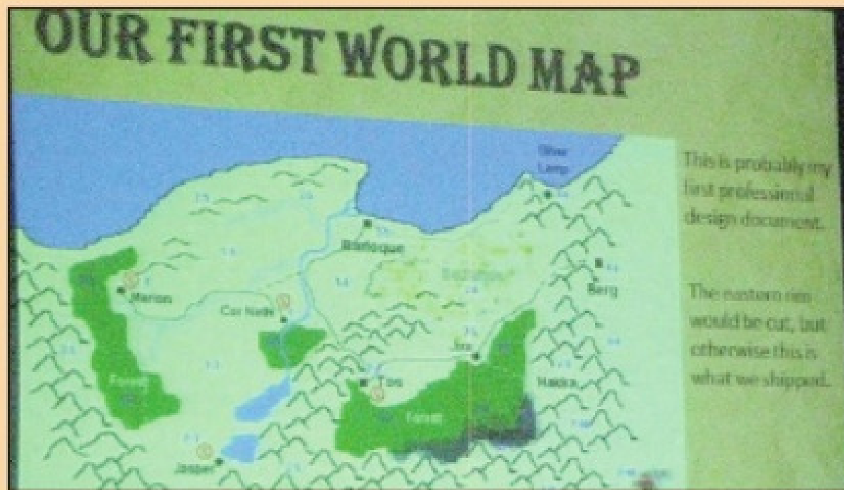
（上左图）《子午线59》的3D画面并不是严格意义上的真正3D

（上中图）不过在当时图形网游极少的情况下已十分惊艳

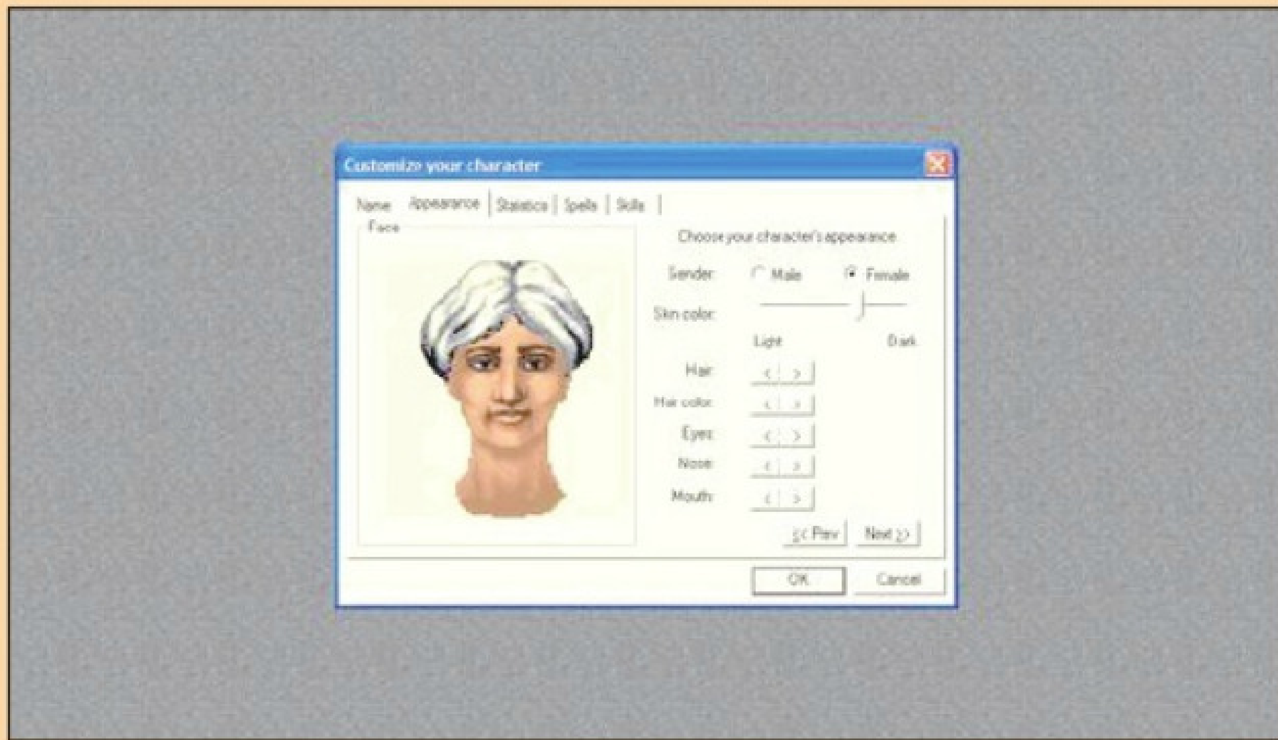
（上右图）3DO为《子午线59》打的广告——不得不说3DO的品味绝了，这居然真的是广告，不是恶搞

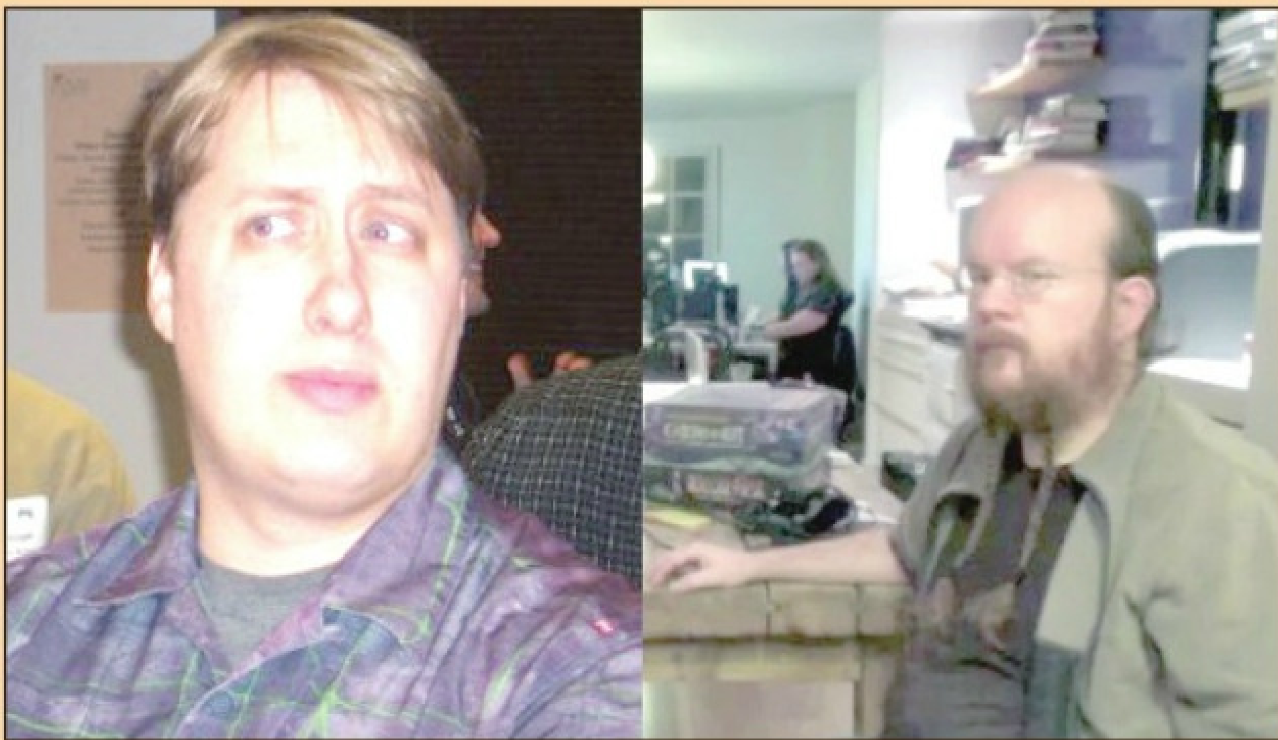
（下图）游戏的世界地图

（上左图）达米扬·舒伯特在GDC Online 2012上展示的《子午线59》早期地图
（上右图）特里普·霍金斯的3DO公司的收购让《子午线59》得以顺利完成
（下左图）2002年重新复活的《子午线59》对图像做了更多优化，图为人物创建时的纸娃娃捏人
（下右图）让《子午线59》重新复活了8年的布莱恩·格林（右）与年轻时的达米扬·舒伯特（左）









墙和建筑物是3D的，其他包括人物、怪物和物品实际都还是2D的。游戏和《毁灭战士》一样存在一些问题，比如没有跳跃功能。但是在技术之外，作为开拓者，《子午线59》在游戏系统上做了很多新鲜的尝试。

与当时多数以人物等级为基础的MMO不同，《子午线59》并不存在人物等级概念，游戏人物的提升路线是以技能为基础的，玩家需要到游戏中的7所学校中学习技能。每个技能的经验值都是独立的，玩家多次使用技能或法术，提升熟练度，才能积累经验并提升等级。比如玩家想要提升“武器制造”的技能等级，就需要先制造一堆武器才能提升该技能的熟练度，进而在满足条件的情况下升级。命中点数系统和技能系统有些类似，需要在打怪的过程中积累经验并提升。

《子午线59》最大的创意是它的魔法系统，玩家进入游戏后只有有限的法力，可以释放一些简单的法术，但是随着游戏的进行，玩家无论打怪做任务还是PvP，都对法力上限提出了更高的需求，这个时候他们只能去寻找地图上的法力节点来提升法力。设计师曾经表示，设计法力节点的初衷实际上是为了鼓励玩家探索游戏，事实证明这一设计确实也起到了这个作用（在如今的MMORPG里，由于谷歌等搜索引擎的存在，制作者很难做出类似的探索鼓励设定）。

对于《子午线59》的玩家来讲，搞清楚每一个法力节点的位置是一个重要的游戏技能。除了一些公开区域的法力节点外，游戏中也有很多隐藏的节点，需要玩家经过一番困难重重的探索才能找到。比如“哨兵之影”中的一个节点位于一个隐藏山洞中，玩家必须爬上一个非常狭窄的台阶，战胜沿途的强力怪物，到达台阶顶部一跃而下落到正确的位置上才能进入洞穴——幸运的是游戏中并没有跌落伤害。

还有一些法力节点需要玩家的配合才能找到，比如其中一处法力节点需要十几名玩家分别站在对应的位置同时做一个动作才会出现，这种基本的团队配合对玩家之间的交互也有很大的帮助。在很大程度上，玩家寻找法力节点是为PvP服务的，因为游戏的任务有限，PvP系统依然是游戏后期的核心，各个服务器里也会经常爆发一些公会之间的战争。

除了以寻找法力节点为主的魔法系统之外，《子午线59》设计了大量天才的系统，今天游戏中常见的邮件系统、公告系统、公会大厅、公会徽章的第一次出现都是在这款游戏里，此外还有公会投票、游戏内置的象棋游戏等。《子午线59》中的公会系统已经颇为完善，有公会规章和会员等级，大型公会甚至可以租用仓库以便会员存储物品。

《子午线59》上线后进行了多次版本更新，第一次是1997年3月18日的《悲伤河谷》（Vale of Sorrows），其后经历了数次更新，其间也出现了一些问题。在游戏运营之初，由于当时最大的在线运营商AOL为抢占网络市场推出了10美元包月的策略，3DO也跟随了这个价格策略，致使游戏长期亏损，最后不得不将包月费用调整到30美元，而这也让原本不多的游戏玩家流失了三分之一。

虽然费用调整短期内提高了一定的收入，但依然难以改变亏损的状况。与此同时，开发团队的成员逐渐离开，新网

游的出现带来了很大的冲击，3DO逐渐对《子午线59》失去信心。2000年8月31日，《子午线59》正式关闭。

但此时《子午线59》的命运还没有彻底终结。2001年11月，由两名开发团队成员罗伯·埃利斯和布莱恩·格林组成的Near Death Studios从3DO手中收购了这款游戏，并在次年以《子午线59——复活》（Meridian 59: Resurrection）的名义重新投入运营。其后罗伯和布莱恩对游戏进行了优化，加入Direct 3D渲染、动态照明、新的模型和视觉效果，在2004年以《子午线——进化》（Meridian 59: Evolution）为新的名称进行宣传，试图在日渐扩大的网络游戏市场中分一杯羹。

由于成本开销很低，改进后的《子午线59》在初期的运营状况还算良好，到了2005年，游戏每月新增的注册用户有2000名，工作室也扩展到了5人，但是随着越来越多的厂商进入网络游戏市场，《子午线59》作为一款古董游戏的竞争力逐渐下降，最终也不得不于2010年1月6日停止服务。

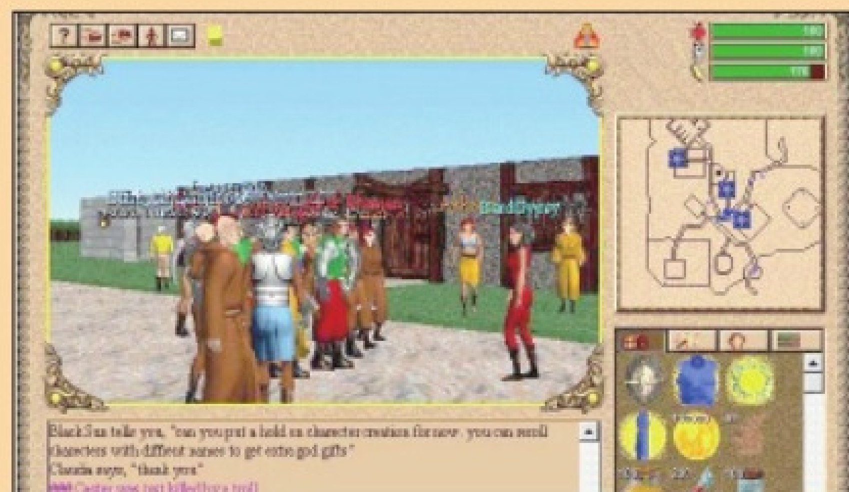
知道这个消息后，克瑞莫斯兄弟——《子午线59》最初的两名开发者自费接管了服务器的运营，继续为用户提供服务，一直到今天依然在继续运营。对于包括罗伯·埃利斯、布莱恩·格林和克瑞莫斯兄弟在内的许多团队成员来讲，《子午线59》是他们一生最大的骄傲，也是一种割舍不断的羁绊。

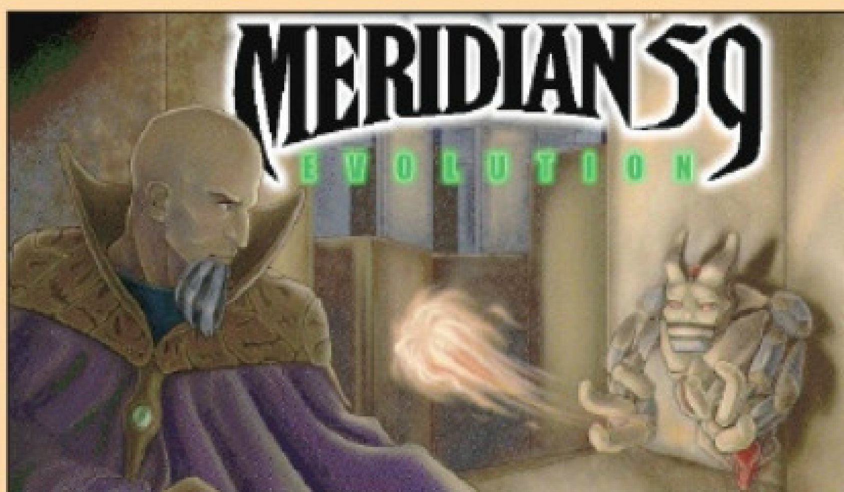
《子午线59》的很多开发成员后来都参与了一些经典网络游戏的开发，一些人迄今一直活跃在网络游戏开发的最前线。让《子午线59》重新复活了8年的布莱恩·格林现在在一家名为Namaste Entertainment的公司，正在开发一款名为《Storybricks》的游戏。该游戏有些类似盛大的《零世界》的模式，玩家主要通过它的工具包创造属于自己的游戏世界，包括场景、NPC、故事等；麦克·赛尔斯在离开3DO之后于1997年创办了The Big Network，其后领导设计了《模拟城市Online》《模拟人生2》和UO 2.0项目，如今正在和自己创办的Online Alchemy团队开发次世代网络游戏；达米扬·舒伯特在离开3DO之后短暂地参与过UO的开发工作，当Origin开始启动UO 2.0项目之后成为了项目的首席设计师，但是该项目经过3年的开发后最终被取消。其后达米扬先后参与《模拟人生Online》和《魔剑》（Shadowbane）两款游戏的开发，如今是BioWare《星球大战——旧共和国》的主要开发者。

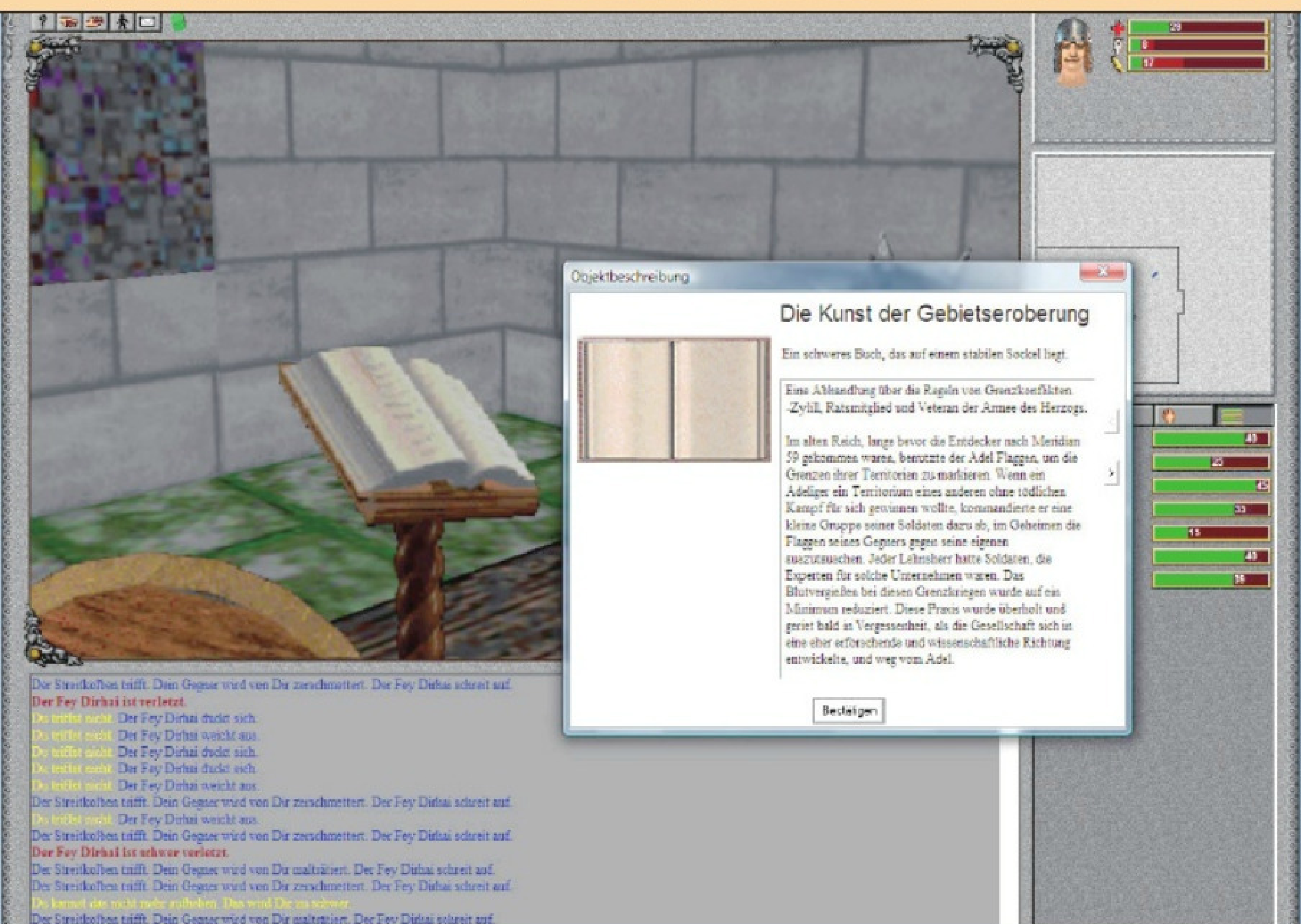
启示：先驱

如今的网游经常以“首款XX游戏”作为自己的卖点进行宣传，但如果我们回头看网游发展史上的这些先驱者，你会发现真正意义上的“首款XX游戏”往往都是没能笑到最后的。盖因理念超前，且用户没有培育起来，从第一款图形化网游《栖息地》到《子午线59》都有着相仿的命运。成功并不一定眷顾先驱者，但是如果没有先驱者们的努力和尝试，也就没有网络游戏的今天了。P

下期预告：《子午线59》之后，大型网络游戏就真正进入了一个高速发展的时代，无数划时代的作品不断涌现，商业上取得成功的游戏也越来越多，比如让我们如雷贯耳的《网络创世纪》。









（上左图）《子午线59》当年的游戏画面，Marion城中玩家众多
（上中图）Near Death从3DO手中购买版权制作的《子午线59——进化》一直运营至今
（上右图）瑞奇沃格尔在《子午线59》后参与了UO、《星球大战——星系》和《星球大战——旧共和国》的开发
（下图）新版的《子午线59》的界面比较简单，并没有太多修饰，这是一个阅读游戏中的书籍的界面



刀锋女王的归来

但凡见到对《星际争霸Ⅱ——虫群之心》的讨论，几乎无一例外都会谈及它带来的种种平衡性改动，和新的战网2.0的UI界面改进。但我们不应该忽视的是，《虫群之心》存在的意义不仅仅是一款电子竞技游戏，它本身应该同样具备一款高品质游戏的种种素质。

■晶合实验室 Digmouse

随着《虫群之心》的发售，和国服上线时间在6月2日的公布，我们也终于有机会了解它作为一款传统RTS在完成本职工作方面的表现，是否能将《自由之翼》在“星际争霸”系列玩家中的地位继承下来，是否可以超越《自由之翼》在单人战役和休闲玩家方面中的内容，是否能再次引发普通玩家对传统RTS游戏的兴趣。在《虫群之心》发售近3个月的现在，我们可以说，作为资料片，它满足了大多数玩家的期望，对《星际争霸Ⅱ》，乃至整个传统RTS游戏类型，都是不可或缺的重要补充。

刀锋女王的复仇之旅

如《自由之翼》战役的结尾所述，《虫群之心》作为《星际争霸Ⅱ》三部曲的第二部，将以前虫族统治者、刀锋女王莎拉·凯瑞甘的身份讲述虫族的故事。在《自由之翼》的结尾，爱人吉姆·雷诺使用萨尔纳加神器的力量将她变回人类，失去虫群，只能委身于瓦莱瑞安王子的人类阵营的她，用什么来完成对蒙斯克和泰伦帝国的复仇？对雷诺来说，他曾在《星际争霸——母巢之战》的结尾立下毒誓要亲手结束凯瑞甘的生命，在《自由之翼》的事件过后，他的态度又会如何变化？这一切的答案都有待玩家自己在这个战役的故事中去寻找。当然，国内玩家要在看到本期杂志后才能体验到中文版《虫群之心》的战役模式，所以故事细节就不剧透了。

故事元素不谈，在关卡设计和游戏机制方面，《虫群之心》继承了《自由之翼》的高水准。玩家在绝大多数关卡中都将可以控制英雄单位莎拉·凯瑞甘，这对玩过《魔兽争霸Ⅲ》的玩家来说并不陌生，她的加入让《虫群之心》的战役关卡与《自由之翼》更接近传统RTS的风格有了显著的区别。通过完成关卡和额外任务目标，凯瑞甘可以获得等级，并解锁分为7个等级的特殊技能，这些技能功效各异，并且可以在关卡之间随意切换，《魔兽世界》和《暗黑破坏神Ⅲ》玩家对这种类型的技能选择并不陌生，前者在《熊猫人之谜》中的新版天赋系统和后者的技能系统都是如此。

除了英雄单位之外，游戏中的常规单位也拥有各式各样的“选择”，在功能类似于《自由之翼》中斯旺的军械库的进化腔中，玩家可以为已经解锁的单位选择各种特殊强化效果，例如蟑螂可以提高对轻甲单位的攻击力、在低生命值时提高护甲，或是埋地时全速移动。而一部分单位还会随着战役流程的推进获得名为“进化任务”的迷你关卡，在这些关卡中玩家将见到这个单位的两个变种，并在关卡结束后加以

选择，不过变种的选择将是不可逆的，还是以蟑螂为例：尸变体变种让蟑螂的攻击可以感染目标并在目标死亡后产生两个小型的蟑螂；而邪恶变种则可以让蟑螂的攻击附带移动速度和攻击速度降低的效果。

《虫群之心》的20个主线关卡具备了比《自由之翼》更高的灵活度和多样性。你几乎不会在其中找到目标单一的“建造基地、建立军队、清光地图上一切敌人”的关卡，尽管有相当一部分的关卡都遵循着这个基本模式，但每个关卡都或多或少拥有一些改变面貌的独立特性，或是通过任务目标，或是通过这个RTS基本模式的实现方式。

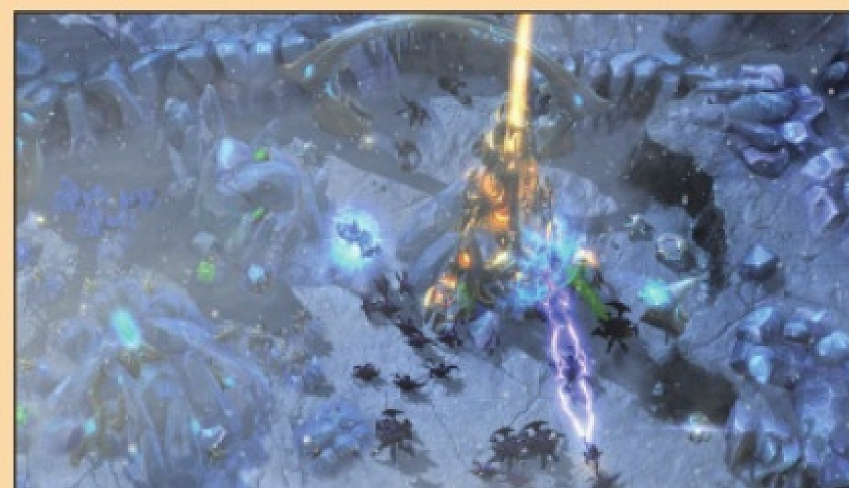
卡亚迪尔星的一个关卡要求击落从数个不同方向前往不同地点的飞船是对动态目标的歼灭或争夺；查尔星上的一关要利用虫族特殊的菌毯机制对地图进行控制并以其作为进攻手段；利用《星际争霸Ⅱ》地图编辑器实现的强大的RPG式关卡也未缺席，甚至还有太空战斗和《暗黑破坏神Ⅲ》式的Boss战！余下的关卡也保留了目标多样化的进攻与防守特性，20个关卡各个不同，风格各异，《虫群之心》的战役模式在关卡设计等方面展现出了比《自由之翼》更高的整体水准。

而对于没有接触过虫族的玩家，循序渐进的单位解锁手段和开头几关明确的引导性质也很好地弥补了这方面的不足。战役中的虫族不论是单位特性还是游戏机制都和多人游戏有显著的不同，大量的科技升级或是被取消，或是被移动到了进化腔的单位特性选择和进化任务中，单位和建筑的建造速度也显著加快，多人对战中虫族基本机制之一的虫卵注射也被取消，以基地能更快地产生幼虫取代，这一切表明，战役团队已经不再将它以“多人模式入门教学”看待，这和《星际争霸》或《自由之翼》的思路都不相同。应该说，这样的思路变化是一件好事，以叙事和提供游戏乐趣为主要目的的战役模式，不应该承担并不属于它的教学职责，在《虫群之心》中，这个职责会有更专门的功能来替它承担。

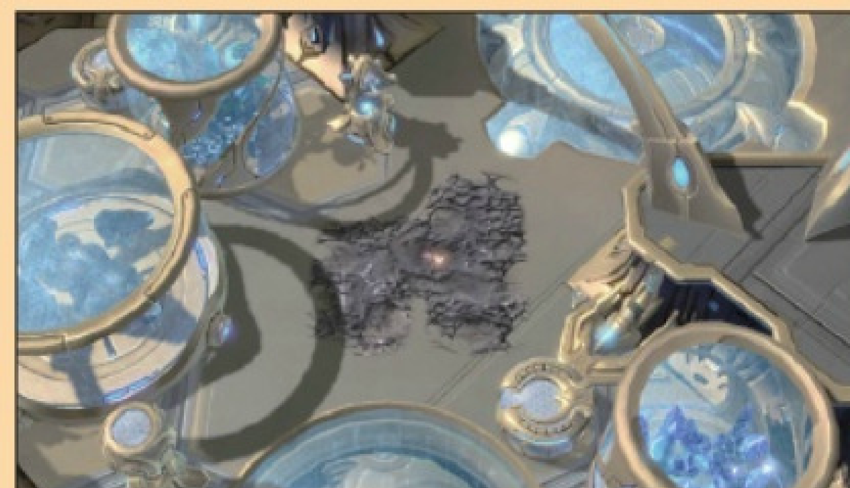
在关卡之外，战役模式的整体完成度和制作水平也足以和《自由之翼》比肩，除了大部分玩家在1月就已经见到的开场CG之外，游戏中的大量过场动画仍然采取引擎直接渲染的方式生成，而它们的质量随着《星际争霸Ⅱ》引擎的不断改进和战役团队对引擎的掌握水平的提高而愈加精美，战役中的数段重要剧情使用引擎生成的动画在视觉效果上与CG相比并没有多少落差，而真正的电影化CG动画也仍然保持着暴雪CG团队一贯的超高水准。

20个关卡加上7个进化任务，共计27个关卡可能比起《自由之翼》的29个完整关卡要少上一些，但成就和不同单位、科技和凯瑞甘技能的组合带来的多样性和重复可玩性并没有缺失，让玩家有足够的动力在通关后继续游戏，并且和《自由之翼》的不同是，在通关之后玩家不仅可以使用新的“终极档案库”功能重玩任意关卡，在每个关卡中还可以任意选择兵种的科技选项和凯瑞甘的技能，这相比《自由之翼》在重玩关卡时没有选择的自由是一个不小的人性化进步。《虫群之心》作为一款40美元级别的资料片作品，其









（上图）作用类似《自由之翼》中斯旺的科学家（“科学虫”！）阿巴瑟
（下左图）卡亚迪尔星的战役是《虫群之心》图形引擎改进的最好体现之一
（下中图）这个在神族飞船上进行的关卡很酷
（下右图）这个飞船的关卡还是RPG类型的









（上左图）很多单位拥有3种不同的变异特性，提供不同的单位科技选择
（上右图）毒爆虫的猎杀虫变种可以翻越悬崖
（下左图）跳虫的一个变种，也可以翻越悬崖，而且它的皮肤模型在多人对战中可以在达到满级时获得
（下右图）跳虫的另一个变种，孵化速度更快，数量更多

单人战役的内容厚度和重复可玩性并不输给全价的《自由之翼》和其他任何即时战略游戏。

进化不止有故事

我在3月中的本栏目中曾经借用过一个词，叫做“非职业选手的乐趣”，来形容《虫群之心》对引导新玩家进入多人对战领域的变化。训练模式、AI匹配对战、非排名对战的加入，等级系统带来的游戏动力，让《星际争霸Ⅱ》的多人对战从未如此平易近人，这些功能早已随着2.0.4的上线在包括国服在内的全球实装，反响也是非常正面的。这些功能的加入完善了《星际争霸Ⅱ》多人游戏的基层体系，天梯不再是对战的一切，对新玩家来说，这意味着他们有了足够的学习空间来为真正进入多人对战做好准备，加上环境轻松得多的团队天梯模式和游戏大厅自定义地图功能，《星际争霸Ⅱ》最精髓的多人对战的门槛要低了许多。

不过对于一部即时战略游戏的资料片来说，全新单位和机制的加入才是改变多人游戏体验的根本一环。

《母巢之战》新增了7个新单位（医疗兵、潜伏者、黑暗圣堂武士、黑暗执政官、瓦格雷战机、海盗船和吞噬者），《虫群之心》同样带来了7个全新的作战单位。《母巢之战》的新单位很大程度上是为了弥补原作并不完善的科技树体系而加入的，这些单位才真正使得《星际争霸》成为了电子竞技的经典。而《自由之翼》本身的战术体系就已经足够完整和平衡，《虫群之心》这些新单位的加入，则为3个种族各自带来了全新的战术选择，极大地改变了每个种族的面貌，而这些单位相比我们曾在去年前瞻中就Beta时期的情况进行的报道已经有了巨大的变化。

母舰核心如今使用了被取消的复制者（Replicator）的模型，它的3个技能给了神族在前期极尽贪婪本色的资本：时间折跃（Time Warp）提供了比哨兵的力场更加稳定的群体控场效果，光子充能（Photon Overcharge）让神族在初期就拥有了一个行星要塞般的基地防御，2矿蟑螂小狗一波、3/4兵营枪兵前压以及4BG一波等《自由之翼》中常见的前期大招在它面前无地自容；而四五分钟游戏时间就能拥有的回城让神族的初期进攻不再有来无回，这让《魔兽争霸Ⅲ》的大法师很是嫉妒，凭什么我就得升6级？先知的封锁矿区技能因为对经济的打击能力实在太过孱弱，被全新的脉冲光线（Pulsar Beam）取代，开启后先知会消耗能量获得攻击力，15（对轻甲+10）的超高伤害使先知成为了游戏中击杀农民效率最高的单位，一到两个先知几秒钟就能让一整片矿区灰飞烟灭。最后也是变化最小的则是风暴战舰，对地攻击不再具有对巨型的加成，但15格的超高射程和对巨型空中单位高达80点的伤害使风暴战舰保持了巢虫领主和大和战舰等巨型空中单位的克星地位。而诸如哨兵幻象无需研究、黑暗圣殿造价下调、虚空舰技能重做、凤凰射程提高和闪现研发时间延长都不同程度地为神族在各个对抗中的战术体系带来了变化，闪现一波的削弱、曾经是一波大招的隐刀开局、飞龙的无解和虚空舰酱油兵种的地位都已经彻底改变。

人族真正意义上的新单位其实只有一个半：寡妇雷和算半个新单位的恶蝠。从恶火战车变形而来的恶蝠对轻甲单位高达30点的基础伤害让人族在中后期面对大量狂热者时终于有了应对之道，低廉的造价、135点的血量和可被医疗运输机治疗的生物特性让它也可以在TvT中承担肉盾的角色。重新设计为发射飞弹的寡妇雷则提供了相当稳定的AOE输出，同时比坦克更廉价，并且还可以作为极佳的矿区骚扰单位。

真正给人族带来变化的则是对旧单位的改进，医疗运输机的提速技能后燃推进器（Ignite Afterburner）让人族原本就非常强大的空投能力更上一层楼，恶蝠和寡妇雷都是极具空投价值的骚扰单位，以至于在Beta末期恶蝠的舱载空间都被削弱，否则一船4个“火车侠”丢下来实在是防不胜防；死神获得的战斗外回血技能和速度提升，以及无需科技实验室就可生产的改动让它在前期成为了非常好的侦察单位，不过对农民的杀伤力就基本没有了；坦克的支架无需研究则让人族在面对《虫群之心》中越来越多的一波战术时更加安全。人族的开局已经被科技打法独霸，单兵营开矿和裸双等纯经济打法的优势逐渐减少，甚至在TvT和TvP中因为科技和压制打法的盛行而不再有效，这些新的科技兵种的出现让人族的打法观赏性更高了，高速运输机杀入重重防线或几颗寡妇雷关键性的一击都是引发观众情绪爆点的刺激场面。

虫族在Beta的中后期得到了为数不少的改动，飞蛇和虫群宿主这两个设计比较成熟的新单位的变化相对较小，最引人注目的便是《自由之翼》后期臭名昭著的感染者的削弱，真菌增生有了弹道，高速单位很容易躲避，加上对重甲伤害加成的移除，它不再是虫族中后期可以解决整个战局的核心单位，但定身效果的保留，让感染者仍然是虫族最重要的法系支援单位之一，这也是它原本就应该处于的地位。飞龙的速度提升和回血能力的获得使得它的骚扰能力继续增强，当然它的新天敌寡妇雷和升级后7射程，可以无限操作的凤凰让它不至于失控；雷兽失去了埋地冲锋，但35点的固定伤害与致盲迷雾或真菌增生的配合让它真正成为了3本科技最强的地面单位。虫族的战术体系在《虫群之心》中的变化是最显著的，《自由之翼》末期风行的速3基地补满75个农民再战的打法因为人族和神族越来越多的前期压制战术以及内战中飞龙的绝对强势地位而不再有效，越来越多的虫族选手选择双基地科技开局再谋求扩张，宿主提速和埋地被移动到初级科技还为前中期的虫族提供了不错的侦察和独特战术选择，后期战斗中虫族易于转换科技路线的优势在飞蛇和雷兽等得到了增强的兵种的支持下体现出强大的实力。

《虫群之心》带来了一个质量不俗、内容丰富的剧情战役，加上对《星际争霸Ⅱ》游戏体验的大量贴心改动，以及新单位带来的对战术体系的全面改变，让它足以成为“星际争霸”家族的合格一员，不论你是从《母巢之战》时代就一路走来的想回到这个大家庭的朋友，还是慕《星际争霸Ⅱ》之名想尝试这款RTS巅峰之作的新人，当然还有已经陪伴《自由之翼》3年的老玩家们，《虫群之心》都是最好的《星际争霸Ⅱ》，国服即将到来，还等什么呢？P











（上左图）寡妇雷不论在防守还是进攻矿区方面都是一把好手
（上中图）2.0.4中加入的全新的胜利界面
（上右图）母舰核心提供的光子充能是非常有效的前期防御工具
（下左图）先知是目前游戏内最强的矿区扫荡者
（下右图）风暴战舰拥有超长的射程和对巨型单位的伤害加成

PREVIEW

TOP GAMES - GONE [illegible]LD
ANNOUNCED - C[illegible]E GAMES

P112
死侍

首先，死侍这厮是一个极度罕见的饶舌话痨，还非常爱玩黑色幽默；其二，他至始至终都明白自己活在虚幻的漫画时空里，命运直接为作者所掌控，因此他对待周围的人或事总是一副玩世不恭、吊儿郎当的贱贱态度。天晓得究竟是什么让High Moon Studios决心让他同广大玩家发生亲密接触

英雄连2

■名称：Company of Heroes 2 ■类型：RTS ■制作：Relic Entertainment ■发行：SEGA
■平台：PC ■发售日：2013.6.25 ■撰文：湖南 攻城学院兔老师

我始终认为，《英雄连》的成功之处在于它比那些机枪爆坦克、高斯机枪爆战舰之类的娱乐向作品真实，又比那些新手上路半小时要扑街10～15次的真实向作品娱乐，让玩家们能够轻轻松松地在虚拟的漫天战火中一次次化险为夷，进而实现了玩家成就感爆棚、发行商钱包爆棚的双赢局面。

《英雄连2》在“真实向娱乐作品”这条路上走得更远。很显然，它借鉴了之前的对战神作《战争之人——突击小队》的优点，开始强调真实视野的重要性。一个正常的人类士兵当然不可能拥有360度的环形视野，自然也就无法防备来自侧后方的袭击。这样的视野设定定然会让伏击爱好者们欣喜若狂。我几乎想象得出他们会做些什么事情——他们会在敌人进攻路线的侧翼上埋伏步兵，矮墙后、废墟里、战壕中都可能有跃跃欲试的步兵在等着收割大意的坦克；他们还会在敌人进攻路线的侧面和前方部署重武器，房屋里可能藏着机枪，灌木里可能躲着反坦克炮，没准你冲过哪个路口就会发现一门88毫米长身管坦克炮正指着你的侧翼。

坦克等装甲车辆的战斗能力将会被进一步提升，一发高爆弹带走一队步兵，一发穿甲弹直接贯穿敌方坦克车体的华丽场面都有可能发生。但是装甲车辆在《英雄连2》中的视野被限制得更死——往往是一些角度很小的扇形视野。尽管它们有着厚实的装甲和强劲的火力，但是敌人仍然可以从视野死角逼近那些孤军冒进的坦克，而后用反坦克武器轻松击破其薄弱的侧后方装甲。这样一来，坦克的定位就变成了必须由其他部队提供掩护才能发挥作用的重型支援单位，而非《英雄连——勇气传说》中那种单枪匹马横扫敌军的装甲铁拳。你看，这更加强化了真实视野的作用。

更加丧心病狂的是，基地建设系统也被用来为真实视野服务，建筑可为己方提供伏击的场所

更加丧心病狂的是，基地建设系统也被用来为真实视野服务。建筑不但可以被用来迟滞敌人，更可以为己方的部队提供伏击的场所。所以，为了防止一队精锐的装甲掷弹兵被从背后射击的自动武器轻松放倒的惨剧，玩家们（至少是在多人对战时）要养成尽量稍微拉开单位间距，让不同单位互相掩护的习惯。

比真实视野更凶残的东西是实时变化的天气。《英雄连2》主打的是酷寒的二战东线战场，游戏中的天气自然也与风雪脱不了关系。最直接的影响就是暴露在外的步兵会因严寒而逐渐损失生命值，他们必须靠近野外的篝火来保证自己不被冻死。防御得分点的步兵也许能

■ 就算有办法开路，风雪天气下部队的行进速度也会大打折扣





■ 对比鲜明，在低温下无法取暖的人就会被冻死！



■ 图为在空军和装甲部队掩护下突进的德军，请不要过多地纠结于这型坦克为何会出现在1941年的东线战场……

■ 不要被这张印第安人冲击车队式的截图迷惑了，这是玩家固守防线的生存模式……



■ 战场模式中目前只有苏德两方可选，也许在资料片中西线盟军也会加入战斗



■ 多种游戏模式——合作模式的战役总是令人喜闻乐见的



■ 狭路相逢，勇敢的动员兵们，操着燃烧瓶上！

依靠篝火和低温来消耗敌人的步兵，而进攻的一方也可能把篝火当做他们炮击的目标。当暴风雪开始降临时，所有单位的视野都会大打折扣。这就为偷袭爱好者们创造了机会——小规模的部队将更有可能溜过敌人的防线，对其后方发动攻击。自然，厚厚的积雪也会影响到部队的行动，装甲部队和步兵都会在雪原中变得步履蹒跚，甚至有些区域还会因为雪崩而被彻底封锁。这样交战各方都必须谨慎地选择自己的行动，因为出击的部队几乎不可能在风雪中及时回援自己的后方，也不可能得到来自后方的支援。对出击时机的判断、对伏击的恐惧、对敌人动向的怀疑，都会极大地增加多人游戏的变数，进而提高“与人斗”的欢乐程度。

《英雄连2》不会只提供多人互殴这个传统保留节目，多人合作战役模式也会出现在游戏中

当然，《英雄连2》不会只提供多人互殴这个传统保留节目，近年来风生水起的多人合作战役模式也会出现在游戏中。《英雄连2》的多人合作模式被称为战场模式，玩家们将在这个模式下共同体验1941年东线战场的残酷与血腥。有些任务将会类似于小队战术游戏（或者说所谓的RPG模式），玩家的兵力只有几个小队的步兵，外加一辆坦克，而任务则是横扫全图；另一些任务是大规模的激烈战斗，坦克、步兵和突击炮会不断地冲击玩家的防线，玩家将在天亮的时候得到炮兵支援，但在夜里，能坚守防线的就只有玩家自己的部队。

《英雄连2》还将原有的连队技能系统进一步细分，增加了指挥官系统和情报技能系统。指挥官们将在战斗的中期加入，不同类型的指挥官（例如攻击、辅助、防御，哎呀这真是让人想到同门的《战争黎明Ⅱ》）会带来不同的技能与部队加成。情报技能则是在开战前选好，战斗中只能使用数次的地图炮大招，比如“伤害增强”这个简单粗暴的技能就是小部队在敌人后方大搞破坏时的最好朋友（请参考《红色警戒3》里的“皇上怒了”“皇上很怒”“皇上更怒”这个技能树），“附加装甲”是主力部队硬碰硬时的神器，还有一个技能可以提早召唤指挥官进场。

目前《英雄连2》已经进行的Beta测试反响良好，而很快，在6月我们就可以尽情享受在东线的风雪中用喷火器烧烤的乐趣了！



地狱摩托惩罚

■名称：Ride to Hell: Retribution ■类型：ACT ■制作：Deep Silver/Eutechnyx
■发行：Deep Silver ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.6.25 ■撰文：江苏 防弹手柄

■ 游戏中没有金钱概念，玩家消费的是名望值，不道德行为和比赛失败会让你很没面子

■ 构成当年飞车党主力的就是像Ray这样的越战退伍愤青





■《地狱摩托》要的就是这种公路片中才有的独特既视感

2008年的莱比锡游戏展上，Deep Silver带来了一款颇有上世纪六七十年代公路片风范的沙箱动作游戏《地狱骑士——性、毒品和摇滚》（Ride to Hell: Sex, Drugs and Rock'n Roll），然而当时引起“轰动”的因素并不是由肌肉纹身猛男、拉丁裔辣妹和爆改哈雷摩托构成的时代特色，而是试玩Demo严重的技术缺陷，人们纷纷好奇这样一个Bug遍地，随时都可能程序崩溃的游戏怎能有脸在世界级的游戏展会上丢人现眼。之后这款游戏果然没有了消息。直到今年4月，Deep Silver突然宣称这款已失踪数年之久的游戏会在夏季发售，充满三俗感的副标题也变成了《惩罚》。

游戏的主角Ray是一名越战老兵，战争的创伤让他内心苦闷，又无法融入主流社会，只能通过麻醉品和暴力来维系自身脆弱的存在感。Ray的形象是上世纪70年代飞车党群体的代表，《横行霸道——罪恶都市》中的飞车党头目Mitch Baker同样是一名越战老兵。从一瓶烈酒、一辆摩托开始，Ray组建了名为“恶魔之手”（Devil's Hand）的帮派，他将在以内华达和加州为原型的开放世界中，带领自己的马仔们抢夺其他帮派的地盘。“飞车党”主题会带来截然不同的体验。首先，飞车党不是从大衣中掏出“芝加哥打字机”狂扫一通的杀人狂，纵然是暴力活动，他们的配枪也只是一种纯粹意义上的装饰品。真正有信仰的飞车党，更注重依靠自己的体格和车技来获取胜利，只有这样才能获得其他车会的尊重。对应这个特点，游戏的动作系统几乎不会出现“突突突”的情况，取而代之的是肉搏战斗，武器也限制在摩托车的零件和修车工具上，比如扳手、铁链、排气管——去年的《睡狗》已经就这种融武术和器械于一体的战斗方式给出了完善的解决方案，制作组从中学到了什么也未可知。另一个重要的战斗系统是车战，在一条条向地平线延伸的州际公路上，玩家将率领“恶魔之手”的党徒们用速度、力量和勇气，将其他帮派的车手们撞死、撞伤、撞残废……当然，原来的性、毒品和摇滚似乎一个也没有少。成人内容仍旧是当初游戏公布时所确立的卖点，在时隔5年之后，制作组似乎并不准备有所妥协，毕竟这本身就是B级片钟情的元素，而且似乎玩家们也都还挺喜欢的……

在格斗和赛车模式下你扮演的角色还能各种嗑药，嗑药之后就能暂时处于某种特殊状态

记忆猎手

■名称：Remember Me ■类型：ACT ■制作：Dontnod Entertainment ■发行：CAPCOM
■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.6.4 ■撰文：湖北 SUNNY

作为一款外包游戏，《记忆猎手》好像也刷新了人们对日本发行商的印象。本作英文原名“Remember Me”，直译就是“记得我”，有点小伤感又带点小文艺。你很难将CAPCOM的这款新作定义为某一种游戏类型，它融合了冒险、平台跳跃、潜行、格斗、互动电影等多种游戏元素，这些都围绕着“记忆重置”的主题而运作，使得本作看上去十分新颖。

制作组Dontnod Entertainment是一家法国公司，在设计游戏舞台时，他们希望构建出一个有代表性，被玩家所熟悉又感到些许陌生的城市；既具有科幻色彩，又不会出现异形和魔法师这些司空见惯的超自然元素。他们考虑过悉尼、旧金山及东京这些著名的城市，最终决定以他们的故乡——巴黎来展开游戏的故事。2084年的巴黎（所设定的年代是在向奥威尔的小说《1984》致敬，同样受到这部反乌托邦作品影响的还有著名的“生化震撼”系列）由于全球气候变暖而变成一座海滨城市，不少地区被海水所淹没。

本作的战斗系统非常奇特地向日式ACT取经，以近距离搏斗为主，可以使出变幻莫测的连续技

储存在人们脑海中的“记忆”可以被侵入及提取，被当作商品一般贩售。玩家扮演的女主角Nilin的失忆事件就与一家出售记忆的Memoreyes公司密切相联。

本作的战斗系统非常奇特地向日式ACT取经，以近距离搏斗为主，可以像格斗游戏中那样使出一系列变幻莫测的连续技。连续技包括4个段位，玩家可自行设计和组合。每个阶段可使用的战斗动



■ 作为一名记忆猎手，Nilin的身手相当敏捷，攀爬于各个建筑物之间，悄声无息地隐藏于人群之中是她的拿手好戏，Nilin还是一名出色的空手格斗家，动作干脆漂亮，但不血腥，这也是制作组想要传达给玩家的理念——Nilin的首要任务是解开自己的失忆之谜，这是一部犹如《盗梦空间》的悬疑片，而非靠血浆吸引眼球的B级制作

■ 我叫Nilin，我是一名记忆猎人，我要找回自己的过去



■ 和首个演示中一样，类似这样主要是解谜的场景预计会在游戏中大量出现



■ 赛博朋克化的巴黎看上去熟悉又神秘，阳光下散发着浪漫气息

屹立于高楼中的Memoreyes是富人区最显著的标志，它似乎将毫无悬念地扮演赛博朋克世界里丑陋大公司的固有角色。值得一提的是，本作画面经过大幅优化，目前的试玩版中看起来已经非常好了



连续技设置菜单，在生死瞬间5000种不同组合你能使出几种？



终结技华丽丽，重要的是没有可恶的QTE

作被称为“压力”（Pressens），这4种压力分别为：**再生压力：**当玩家每次击中敌人后会回复自己的生命值，但所造成的对敌伤害较小；**急速压力：**减少使用特殊技所需要的冷却时间，但所造成的伤害较小；**连锁压力：**复制上一个压力，造成双倍效果；**重型压力：**高输出伤害并触发终结技。每种压力都有不同的招数，按官方说法，玩家具体可组合成5000种连续技上阵迎敌。当自己的生命值低危或所用的连续技无效时，屏幕上会出现模糊效果，这时玩家就需要改变连续技或创造出更具针对性的连续技。压力的效果取决于它出现的时机，越靠后的压力威力就越大。屏幕中会有一个连续技的状态槽即时显示目前的压力强度。

当玩家的连击数到达一定程度时，还会获得少量的“集中值”（Focus），积累集中值可开启特殊技“超级压力”（S-Pressens）。目前来看，这个战斗系统还是非常奇异和有新意的，但一个类似GTA的开放世界游戏要不要搞这么复杂的战斗系统？还需要到正式游戏里试一试才能知道答案。

目前游戏公布了几个新的演示，总的来说，探索的部分与“古墓丽影”“波斯王子”等动作游戏类似，攀爬建筑、跳跃平台、躲避机关和敌人的追捕。在逃离过程中不少场景都有时限，需要玩家作出一连串正确的动作才能成功到达，整个过程流畅刺激，使得本作更倾向于电影化表现，而少了一些自由探索的感觉。

遇敌后，连续技状态槽便会出现，空手格斗的Nilin在数个敌人之间游刃自如，翻滚、拳击、空踢都可使出，终结技则以慢动作方式演绎，看上去相当有质感。当达到“超级压力”条件时，可按相关按键选取要发动的超级压力，此时游戏是暂停的，敌人并不会攻击你。选取逻辑炸弹，Nilin会安置于一名敌人身上，一个华丽的空翻跳出爆炸区域，随即身后的敌人便瞬间被冲击波毁灭。最后演示的一场小Boss战是与驾驶战斗机的敌人作战，在躲避机枪扫射的同时想办法爬到建筑物顶端，跃到飞机之上便可一举击中敌人脑部，侵蚀他的思想，飞机也随之坠落。其间，Nilin的动作有如体操运动员一般连贯优雅，战斗过程中也没有血浆飞溅，而是带着法国人的浪漫色彩。P

Nilin右手的激光装置也可以作为武器短暂麻痹敌人，方便玩家在攻击中取得先手

地狱摩托666号公路

■名称：Ride to Hell: Route 666 ■类型：RAC ■制作：Eutechnyx ■发行：Deep Silver ■平台：PC/PSN/XBLA ■发售日：2013.6.20 ■撰文：江苏 防弹手柄



■ 本作由《法拉利挑战赛》的开发商Eutechnyx制作，卡通渲染风格的画风明显区别于正篇作品


■ 你面对的是一个舞刀弄枪的团队！孤军冒进是绝对不可以的

以上世纪六七十年代美国西部摩托飞车党为主角的沙箱动作游戏——《地狱摩托——惩罚》（Ride to Hell: Retribution）终于结束了长达5年的跳票，Deep Silver同期还会发售它的两部姐妹篇，分别是针对手机平台的《对决》（Ride to Hell: Beatdown），以及在PSN、XBLA和Steam平台发布的《666号公路》。

《666号公路》相当于一款去掉开放式格局，更强调其中的飞车党元素的《地狱摩托》，游戏标题映射的是美国人心目中的“母亲之路”——66号公路，这条横贯美国东西部的漫长道路，也是当年飞车党们对决的战场。与正篇作品相比，本作不再有徒步战斗和探索元素，所有的任务都是以关卡制方式依次呈现的，形式上更像是一款大乱斗的赛车游戏。

与常见的那些走暴力路线的竞速游戏不同，本作里玩家不仅要当好一名地狱骑士，而且还要统帅整个团队将竞争对手碾压成碎片。公路追逐过程中，我们扮演的骑手可以随时更换队形，对任何成员下达特殊的战术命令，还能暂时“附体”到一名不靠谱队友的身上。

《地狱骑士》正篇作品的战斗方式强调肉搏，在摩托追逐状态下也无法使用枪械，必须用霸道的车技来征服对手。《666号公路》则会部分开放枪械的使用权，玩家在公路上对抗时可以拔枪相向，但你无法直接朝着竞争对手开枪，你只能用有限的子弹来攻击对方摩托车的要害位置，“人亡”必须以“车毁”作为前提条件。P

《黑暗潜伏者》是一款吸血鬼题材的潜入类动作游戏，由于它具备一个完整的技能体系，因此与其说这是一部“暮光”版的《细胞分裂》，不如说这是一部“黑夜传说”版的《杀出重围》。主角Eric Bane曾经是特种部队“M-17”的成员，在一次行动中身受重伤之后被恶魔企业GeoForge改造成了一名吸血鬼。由于这个过程并不是采取传统的叮咬和“初拥”，因此Bane的状态是不稳定的，甚至随时有可能变异为僵尸。唯一解决问题的方法，就是潜入GeoForge内部，找到那只“长亲”。

不想做人，只想当“鬼”的Bane已经完全放弃了军旅生涯所积累的战斗技能与经验，游戏中的他拒绝使用一切武器，全心全意地投入到了吸血鬼的伟大实践之中。除了贴墙掩护和猫腰前进这些低调的渗透技能以外，他还拥有可以实现短距离瞬间传送的“影子跳跃”，相当于同时开夜视镜和X光的“吸血感官”，以及无需拖动尸体，直接将被放倒的杂兵毁尸灭迹的“影子分解”……

或许我们可以说，这款游戏是一个第三人称版本的《声名狼藉》，因为它的潜入是要依靠普通和特殊技能的，这与“细胞分裂”系列的现实风格略有出入。与“细胞分裂”相比，Bane的潜入也并不全程依赖黑暗的庇护，但他的特殊技能必须在全黑的场景下才能使用。至于处于强光下的敌人，是无法动他们半根汗毛的。Bane的魔力也不是无限，他必须通过吸血的方式来补充能量。P


■ 黑暗视觉让Fisher的“三眼幻魔镜”看上去弱爆了


■ 游戏采用了卡通画风弥补材质细节上的不足

黑暗潜伏者

■名称：DARK ■类型：ACT ■制作：Kalypso ■发行：Kalypso ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.6.14 ■撰文：江苏 防弹手柄

磁力高手黑暗脉冲

■名称：Magrunner: Dark Pulse ■类型：AVG ■制作：Frogwares ■发行：Focus Home Interactive ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.6.20 ■撰文：江苏 防弹手柄



■ 红色代表了北极，蓝色则代表南极，这些拥有不同磁性的箱子就是玩家进行环境互动的素材



■ 外太空场景，在解谜过程中你也会遭到异形生物的攻击

《磁力高手——黑暗脉冲》的外观很容易让人联想到“传送门”系列：同为主视角，封闭空间内的脱困同样依赖玩家的观察能力与物理常识。不同的是Chell手中的传送门枪负责打通整个三维空间的界限，而《磁力高手》的主角Yoshi则是靠一把磁力枪，让场景的各种物品在“同性相斥，异性相吸”的法则下与主角进行各种有趣的互动。

游戏的场景完全是为解谜而设置的，除了外太空风格的场景比“传送门”系列更为复杂外，其他的场景元素让你一眼就可以看出通关的方式：散布在场景中箱子就是玩家搭建出通向出口位置的素材，但它们并不是全都是导磁体。除了极少量的永磁体以外，玩家还需要利用场景中电荷、重力的改变来创造人造磁场。此外，Yoshi还有一只叫做牛顿（Newton）的机器狗，它能够附着到玻璃、塑料材质的物体之上，根据玩家的意愿来变换自己的磁极，从而帮助主人实现改造场景的意图。

除了“磁力”这个主题以外，另一个与《传送门》的区别在于战斗内容。Yoshi所处的是一艘漂浮在外太空的异形飞船。外星人并不会坐视这个男孩依靠地球人的科技与智慧来过关斩将，它们也会寻找偷袭的机会（当然频率要远远低于动作射击游戏）。应对之道，当然不是无脑的射杀，而是来自于手中磁力枪和环境中导磁体的组合。

总之，这款小众作品基本上并不是要带给玩家射击游戏爽快感的，当然作为小品，它的画面十分出色。

很久没有纯正的冒险游戏在中旬刊亮相了。冒险经典《未传之书》的开发商KING Art会在今年6月带来一款全新作品。这款游戏的故事将采用冒险游戏中非常流行的题材，依托纵横欧洲的艺术品大盗“乌鸦”（The Raven）以及在十几年时间里一直在试图抓捕这位“贼王”的侦探Nicholas Legrand的视角展开。

游戏的玩法沿袭了图形冒险游戏所使用的经典的Point & Click机制，玩家扮演“乌鸦”时的流程将更加注重环境解谜，而侦探的流程则将重点放在了对蛛丝马迹的发现与推理上。本作的玩法与去年大红大紫的《行尸走肉》游戏版有点类似，保留了大量的台词和选项，玩家可以自由控制两位主角的行动，触发场景的互动要素，与NPC们进行丰富的对话交流。

制作组表示，他们会为这款作品注入属于侦探电影的惊悚气氛和紧凑节奏，也会参考类似小说和电影里的元素，为游戏里的两个主角设计曲折的情节。比如，游戏中的“官”与“贼”并不是水火不容的对立关系。贼王最初的使命，是将从瑞士一家博物馆中窃取的巨钻“斯芬克斯之眼”送回埃及，避免其落入野心家之手。侦探的目的最开始只是单纯地要追回宝石，但他很快就发现事情没有这么简单。于是，在苏黎世中央火车站发出的列车上，在地中海航行的游轮上，在一望无际的埃及沙漠中紧追不舍的Legrand，逐渐发现了围绕这件传世之宝的阴谋。两位主角在依托谜题所进行的隔空交手中，也会表现出惺惺相惜和合作的一面。



■ 夺宝电影中的主角，身后总会跟着一个庞大的黑恶势力团伙



■ 神探和大盗同在这艘游轮上，除了猫鼠游戏他们还有共同敌人

乌鸦盗贼之王的遗产

■名称：The Raven: Legacy of a Master Thief ■类型：AVG ■制作：KING Art ■发行：Nordic Games Publishing ■平台：PC ■发售日：2013.6.20 ■撰文：江苏 防弹手柄



死侍

■名称：Deadpool ■类型：ACT ■制作：High Moon Studios ■发行：Activision ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.6.25 ■撰文：上海 死星战将

■ High Moon Studios曾将孩之宝（Hasbro）名下的人气动漫品牌"变形金刚"改编成两款佳作——《塞伯坦之战》和《塞伯坦的陨落》，《死侍》虽然不算这样的准一流大作，但仍旧值得动漫爱好者们耐心等待



■ 相比于其他漫画英雄，死侍就是这么一种风格……



■ 死侍和酷霸，原著漫画中这两人就是一对"好基友"

漫威（Marvel，也被翻译为"惊奇"）漫画在数十年的历史中创造了很多有血有肉、充满魅力的经典漫画角色，比如高富帅钢铁侠（Iron Man）、暴躁男绿巨人（Hulk）以及技术宅蜘蛛侠（Spider-Man）等，在漫威大家族里其实这都不是最富个性的人物，这个最富个性的人物就是终极佣兵——死侍（Deadpool）。

我真怀疑为什么他要被创造出来和为什么有人会喜欢他。首先，死侍这家伙是一个极度罕见的饶舌话痨，还非常爱玩黑色幽默；其二，他至始至终都明白自己活在虚幻的漫画时空里，命运直接为作者所掌控，因此他对待周围的人或事总是一副玩世不恭、吊儿郎当的贱贱态度。当然啦，肯定有原因让死侍变得广受欢迎，但天晓得究竟是什么让High Moon Studios看上这个面罩变态，让他同广大玩家发生亲密接触！

在漫威推出的原著漫画里，死侍的真名叫瓦德·威尔逊（Wade T. Wilson），他原本是一位政府特工，后因患了癌症而自愿参加美帝主持的基因工程改造项目——"X大杀器"（Weapon X）计划，并借此从金刚狼（Wolverine）那里继承了更为出众的自我愈合能力。但手术也导致威尔逊毁容兼神智被永久性地破坏，再加上他在阴错阳差的机缘下获得的不灭之躯，至此癫狂又时常人格分裂的死侍正式诞生……

他知道自己在本作中是个由玩家全局操控的游戏人物，他才不在乎拯救人类的宏大命题

在游戏的开始，我们的面罩男在一次"拿人钱财，替人消灾"的行动中遇到了从未来穿越而来的酷霸（Cable，"X战警"系列里独眼龙的儿子），后者告知死侍，"X战警"系列里臭名昭彰的大反派邪恶先生（Mr. Sinister）正打算实施一个邪恶的阴谋，它可能关系到全世界的安危……

好吧，认真你就输了，这可是由死侍当主角的游戏，一如既往地，他知道自己在本作中不外乎是个由玩家全局操控的游戏人物而已，也因此他才不在乎拯救人类什么的宏大命题。实际上，当酷霸准备向他解释详情时，他直接拔枪对准了自己的头，同时冲屏幕前的玩家挤眉弄眼地调侃说："真烦，玩家才不想看又臭又长的剧情说明呢！"哈哈，是不是很萌？

High Moon Studios在启动游戏的开发时就有意让游戏忠实地继承漫画原著



■《死侍》完全是B级范，打枪与喷血一个也没有少



■死侍知道自己身在游戏世界，他会不停地冲屏幕外搞怪

■如何把打手枪玩出最酷的感觉来？死侍的“鬼泣”式战斗会告诉你答案……

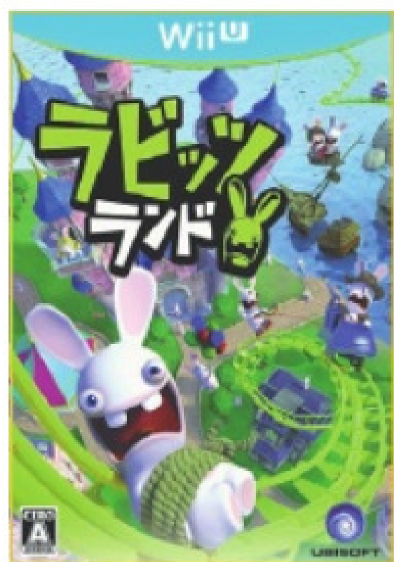
的恶搞风格（为此制作者还特意找来了原著漫画的编剧参与本作的开发），例证就是在这款为死侍所量身打造的游戏里，你会发现诸多如上一般的滑稽幽默桥段，同时还能享受由死侍的多重人格迸发出的无停歇无节操无下限的毒舌吐槽，比如前面提到的酷霸，如果你对他乃至其他在本作中出场的经典《X战警》人物不熟悉那也没关系，酷霸出场时游戏会自动为你播放一段主题说唱MV《酷霸TM的到底是谁》（Who the F**K is Cable）作为介绍；当玩家开始对系统内置的各项挑战性成就发生兴趣时，死侍会毫不客气地指出。让自己配合着追求这些虚无的玩意纯属浪费双方的时间。此外，死侍还不忘基于自己在游戏里的所见所闻而对制作者的“劳动成果”做出点评，自然评价也好不到哪里去……

在忠实原著的精神指引下，很多在原漫画里出现的经典角色均会在本作出场，包括前面提到的死侍的万年老冤家金刚狼以及震波女弧光（Arclight）等。

《死侍》是一款第三人称视角的动作冒险游戏，基于他的人设和故事的游戏玩法很有特色。首先，由于死侍得天独厚的自我疗伤特性，玩家如果受伤只需找处没被敌人火力覆盖的角落就可以自动回血，哪怕他被敌人用重火力轰成几大块都可以由玩家指引着将自己的躯体重组起来。其次，死侍作为一名身经百战的精英佣兵，精通各种冷兵器与枪械的使用，其中冷兵器对应轻重两种攻击方式，可以由玩家搭配组合出多种强大的连击招式，而枪械则采用了类似“鬼泣”系列那样的自动锁定设计，其攻击被计入连击的判定中，因为本作鼓励玩家随时随地在战斗中无缝切换自己所使用的武器。

死侍的腰带具备传送功能，能让玩家朝指定方向瞬移，特别适合用来躲避攻击或追击敌人

通过杀敌，玩家能够赚取“死侍点数”（Deadpool Points），它在游戏中类似货币，玩家可以用它来购买、解锁新的武器与对应的强化升级项目。比如玩家的首选武器是死侍招牌式的双武士刀外加双枪，但随着流程的深入，玩家将能为死侍装备更拉风的霰弹枪、战锤、手雷以及捕兽夹！死侍手中的每样武器都可以施展出4种效果各异但都威力不凡的特殊必杀招式，当然，玩家若想施展出这些特殊攻击，需要先通过连击来蓄满对应的发动能量槽方能使用。P



疯狂兔子乐园

■Rabbids Land■PUZ■Ubisoft■Ubisoft■Wii U
■2013.6.6■日版

这些贱贱的疯兔曾是《雷曼——疯狂兔子》中的配角，却因搞笑的无厘头风格以及招牌式的尖叫声受到玩家们的喜爱，于是反客为主，发展为独立品牌作品热销全球，由于育碧的策略，在各大平台（尤其是任系的Wii和DS）上大放异彩。这个品牌今年以《疯狂兔子——全面侵略》的社交游戏入侵Facebook，还与法国媒体合作，预计未来会播出每集7分钟、共计78集的《疯狂兔子》动画片。

而在这款最新游戏里，他们将被主题乐园中的过山车所吸引，想入侵乐园并掌控所有娱乐设施，却（因为太笨？）不得其门而入，因此带来一连串恶搞事件。游乐园里有很多区域，包括公主城堡、海盗船、鬼屋、恋爱隧道、过山车等总计20余个娱乐设施，它们都等待着疯兔们去前去占领。本作支持最多4人同乐，以掷骰前进为主轴，每个格子都收录了谜题、惩罚及小游戏等各种事件，还有一些足以帮你打败朋友或偷窃战利品的特殊道具。玩家以收集最多奖杯获得胜利为目标，通过操作Wii U特有的GamePad来进行小游戏。本作美版已于去年年底上市，此次推出的是日


疯兔你到底是萌还是贱呢？真是傻傻说不清楚


疯兔也玩起了GamePad



超速变形 回转冲击

■Chou Soku Henkei: Gyrozetter■RPG■Square Enix■Square Enix■3DS■2013.6.13■日版

本作是动画片《超速变形——回转冲击》的3DS版，世界观和动画及街机版共通，以2053年的日本为舞台，居住在横浜新都心的久堂勇辉意外地成为一名超速变形机器人的驾驶员，从而展开了一系列超速变形机之间的热血战斗。除了单人剧情模式外，本作还支持联机的3V3对战模式。

超速变形机器人和我们熟知的变形金刚非常相似，可变成车辆的造型。会在本作中出现的汽车品牌包括马自达、三菱、光冈、日产、富士、丰田等本土品牌以及游戏原创的品牌和车辆。在车辆模式下它们移动速度很快，可以进行漂移和加速，是便捷的行走工具；在机器人模式下则可以前往车辆模式无法到达的高地等处，是一个适合探索的模式，玩家可以根据当前目标任意切换模式行动。不同的机体有着各自的属性和技能，技能分为可以直接给敌人造成伤害的攻击系和恢复状态异常等的辅助系。机体的级别越高，可使用的技能就越强。在受到敌人攻击时，自身的能量槽也会逐渐提升，当能量槽涨满到100%时即可发出究极技“最终爆发”。P


变形机器人之间的激战是本作的主题


针对敌方的弱点进行属性攻击会造成更大伤害



末世余生

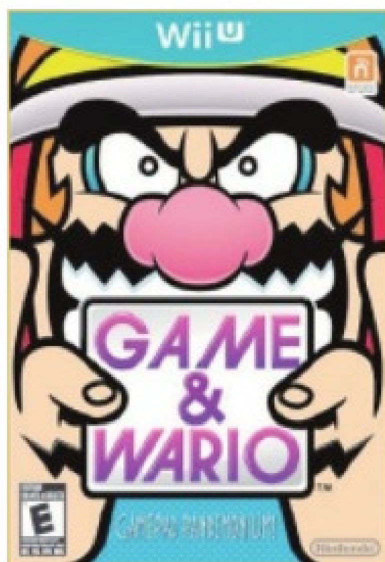
■The Last Of Us■AVG■Naughty Dog■SCE■PS3
■2013.6.14■日版

顽皮狗（“神秘海域”系列）的这部新作发售日最终调整到6月，故事发生在美国的“波士顿隔离区”，20年前这里曾发生过一次真菌爆发，被感染的人类变成了可怕的怪物。政府迅速封闭了整个城市以防真菌传播到外界，不过依然有幸存者在其中继续生活。在被大自然逐渐野生化的废弃都市中，瘟疫的流行造成人口锐减，生还者由于物资的紧缺而互相残杀。

游戏采取的是双主角的模式，主角之一，40岁的“大叔”Joel，在幸存下来的这些年里渐渐失去了大部分的道德观，而成为了一名看上去冷酷无情的角色。另一名主角是只有14岁的小女孩Ellie，所认知的世界只限制于保护区之内，对世界末日之前的情况一概不知，也因此十分好奇。Joel本是个黑市军火商人，在一次火并中失去了自己的好兄弟，Joel答应了弥留之际的朋友的请求，保护他的女儿Eille离开波士顿到达安全的地方，于是Joel和Eille开始了他们的漫长旅程。他们的敌人除了被感染的人类还有其他幸存者，战斗方式包括近身格斗和枪战，也可捡起地面上的钝器作为武器。P


本作画风较明亮，并非传统的颓废末世场景


“大叔”Joel和小女孩Ellie的求生之路



瓦里奥游戏

■Game & Wario■益智■Nintendo■Nintendo■Wii U■2013.6.24■美版

《瓦里奥游戏》要出美版了。本作继承自“瓦里奥制造”系列的恶搞风格，收录16个可通过Wii U的GamePad来玩的小游戏，最多支持5人游戏。根据所选小游戏的不同，游戏人数也会随之改变。这些小游戏包括一人玩的滑雪、射箭、拼图，两人对战的跳舞游戏，2至5人玩的涂鸦游戏（类似你画我猜）和水果盗贼（一名玩家扮演水果窃贼，其他玩家负责找出他）。

游戏虽“小”，但创意十足，难度也不低。比如“玩家”是一款想钻被窝玩掌机却又不能被妈妈发现的小游戏，相信不少玩家都有类似的经历吧。玩家需要边玩边提防妈妈的动静，妈妈会从门、窗户和电视（……）里出现，一旦妈妈来查房就得赶紧停玩钻进被窝里。玩家周围的人可以说“你妈妈来了”以提示玩家小心。再比如抓拍犯罪嫌疑人的拍照游戏，玩家首先需要扫描在现场周围散步的人，然后用手柄的内置摄像头对准屏幕拍摄名单上的嫌疑人。这些人也不会傻傻地站着等玩家去拍，他们会朝不同的方向移动，还会往建筑物的背后回避，因此玩家需要集中注意力来完成任务。P


在人群中找出犯罪嫌疑人并拍照



滑雪小游戏需要玩家将GamePad竖置来操作



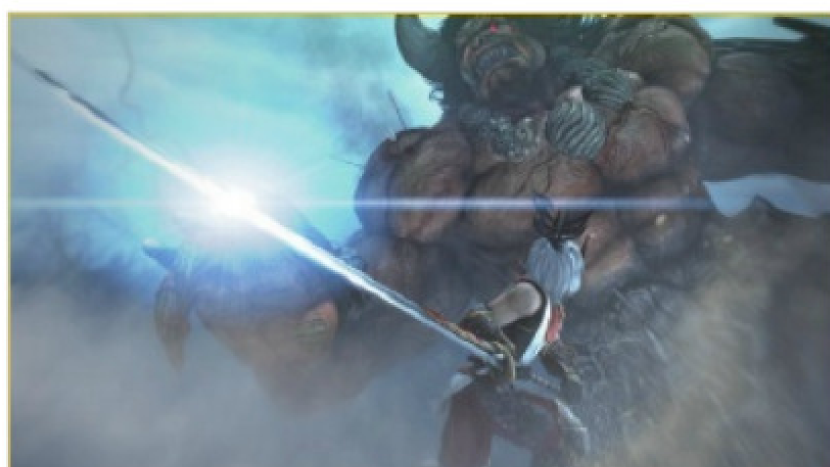
讨鬼传

■TOUKIDEN■ACT■OMEGA Force■Tecmo Koei■PSV/PSP■2013.6.27■日版

《讨鬼传》是光荣的“无双”制作组在《真·三国无双——联合作战》游戏的基础上制作的一款多人狩猎游戏，以日本历史上的太平时代为背景，采用纯正的和风世界观。玩家将扮演一名武士，为了守护人类，向恶势力“鬼”发起挑战。讨伐的形式会根据打倒数量、限制时间、可以同行的武士等条件的不同而有着各种变化，特别是单人打倒大型鬼的任务是非常困难的战斗。

所谓的“鬼”，是从异界的夹缝中来到世间的异形，可生吞活物的灵魂来当做自己的生命力，大型恶鬼拥有断臂再生的惊人生命力。他们通常是长角和獠牙的巨型怪物，部分鬼还会以蜘蛛或人类的外形出现。鬼的身躯非常强韧，普通的打法并不能将之击倒。玩家需要将其手脚的部位逐一破坏之后净化，切断鬼的能量根源。玩家所使用的是太刀或弓之类的武器，强调的是打击、斩断、刺穿的爽快感。武器可用两种方式来升级，一种是以原武器进行“精炼”，提升武器的基本数值；另一种是通过打鬼获得的素材，使原武器变为品质大幅进化的上级武器。P


纯正的和风背景是本作的一大特色


有什么比讨伐巨型异鬼更激动人心的？

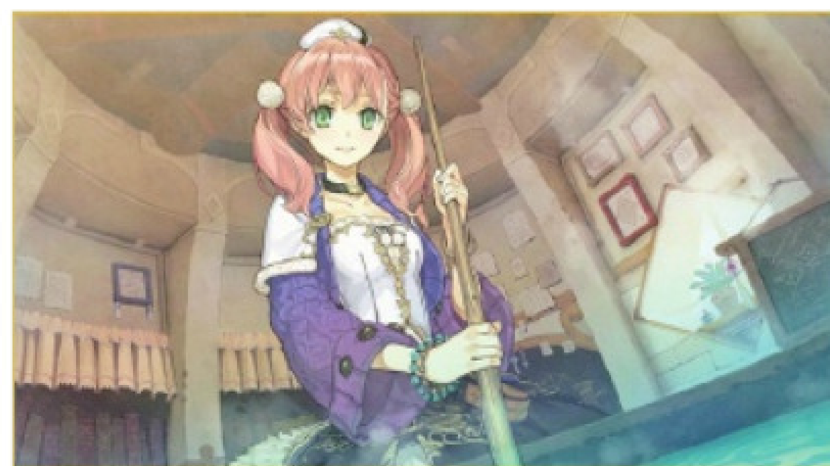


艾斯卡与洛吉的工作室 黄昏之空的炼金术士

■エスカ&ロジーのアトリエ ~黄昏の空の錬金術士■RPG■Gust■Gust■PS3■2013.6.27■日版

本作是“工作室”系列首次采用男女两个可选主角，两人擅长不同时代的炼金术。女主角艾斯卡从小在母亲的指导下学习自己家族祖传的炼金术，能使用许多经久失传的炼金术。男主角洛吉科斯擅长使用剑术和炼金术的组合，学习的是最新的炼金术，对古老的炼金术并不熟悉。艾斯卡线的剧情以日常生活情节为主，有更多系列以往的少女风画面，而洛吉线的剧情脚本以表现“黄昏的终焉”的世界观为主，昏暗的场景较多。

两位主角的调合系统也不太一样，调合系统中新加入了潜力要素，使用点数可发现各种能力，采集点也会发光。玩家可在战斗中使用已经合成好的道具，游戏针对双主角新增了“双重提取”技能，可连续使用道具，还可提升道具威力。玩家还可另外带领4名同伴上场同战，通过3名前卫、3名后卫阵型的切换，实现每名角色的最大战斗力。当辅助攻击发动时，队伍成员将一一登场，进行漂亮的追击，每次追击都可提升伤害值，威力巨大，并有特殊的表演效果。P


女主角艾斯卡的剧情场景充满了浪漫的少女漫画风


男主角洛吉科斯的故事场景大多昏暗而严肃

本月头条

“网易暴雪游戏星级网吧”计划正式启动

近日，网易宣布将联合全国网吧合作伙伴，启动“网易暴雪游戏星级网吧”计划，深度合作运营史诗级的暴雪游戏。在这个计划里，网易将在全国各地搜罗和甄选设施完备、气氛热烈的优质网吧，授予网易和暴雪共同认可的“星级”证书，定期主办以暴雪游戏为主题的玩家聚会和线下活动，并在将来会逐步提供仅限网吧内获得的专属游戏特权。通过建设“网易暴雪游戏星级网吧”这一平台，网易希望在深受玩家喜爱的“暴雪校园行”和ChinaJoy等线下活动之外，为玩家提供一个更贴近社区、更易参与的互动场所。



暴雪娱乐大中华区总经理戴锦和（右）与网易公司副总裁李日强（左）共同向玩家介绍了网吧计划的活动细节

头条看点：目前，首批“网易暴雪游戏星级网吧”已正式登陆北京、上海、杭州、武汉、成都、广州等22个城市，玩家可以在“网易暴雪游戏星级网吧”官方网站（http://bnet.163.com/wb）上查询自己身边的“星级网吧”以及正在举行的活动，并自由报名。参与网站的线上活动，还有机会赢取iPad Mini等丰厚奖品。

■《魔兽世界》5.3向Bad Robot Productions致敬

暴雪在5.3补丁中加入了一个机器人宠物，样子跟J. J. Abrams的Bad Robot Productions公司标志性的坏机器人形象一样。熟悉美剧的读者可能已经很熟悉这个形象了，该公司制作了获奖剧集《迷失》和《迷离档案》（Fringe，或译“危机边缘”）以及经典剧集《星际迷航》的续集，甚至还将负责新的《星球大战》电影系列。暴雪表示，他们的成员都是热衷游戏、漫画、卡牌、电影、尖端科技和电脑硬件，热爱科学和探索的Geek，加入这只宠物是为了向这家公司致敬。所有玩家都可拥有这只宠物，以表达他们对该公司创造出众多优秀作品的感激。

■ Method取得《魔兽世界》莱登25H首杀

欧服公会Method在击杀英雄模式雷神后不久就取得了雷电王座隐藏首领莱登25H模式的击杀，这是世界范围内所有模式下的首杀，他们同时还获得了当周首次尝试就取得击杀且一人不死的成就。有尝试次数限制的莱登本意是要设计成一个难度超高的首领，但是由于Bug和平衡性的问题，各大公会得以用一些“机灵”的办法跳过战斗中的某些机制，而暴雪不愿意在首杀竞赛的中途对战斗进行大幅调整，所以莱登的击杀远比大家预想中的来得要快。

■ 暴雪恢复Fs服务器第一90级成就

欧服Ravencrest上的德鲁伊Fs（注意这是角色名字，不是国服对法师的简称）在《熊猫人之谜》开服后不到4个小时的时间内就冲到了90级，因此成为世界90级第一人，但随后他的成就就被暴雪剥夺，角色也被回档到了87级。虽然没有证据说明他被封号，但从那之后他就没有再碰《魔兽世界》。间隔6个多月之后，暴雪表示经过长久考虑并衡量所有因素后，决定取消之前的处罚，重新给他服务器第一90级的成就，并就由此带来的困扰向Fs致歉。成就恢复后，Fs立刻又回到了《魔兽世界》当中……

暴雪焦点

模糊的界线

在Fs取得世界第一90级并遭处罚后，Athene（曾取得世界第一80级但同样遭到处罚，后取得世界第一85级）曾经向Fs的队友了解过详情。原来，Fs是所在公会的会长，6名成员出于跟他的交情义务帮忙，通过Fs拉怪他们帮杀的方式在螳螂高原的沼泽地快速击杀一种萨满怪物，这种怪物死掉的时候会把身上的伤害Buff传给周围的人，而区域内人越多怪物刷新越快，这样Fs就在4小时内从85级升到了90级。

这个方法本身看来并没有什么问题，Athene取得世界第一85级也是通过不组队帮杀怪物的方法实现的，有蓝帖可以证实，这种办法是被允许的。不过冲90级过程中出现过很多类似取巧的方法，单螳螂高原就有几种刷怪办法，有些在测试阶段被修正了，有些没有。因此，到底哪些算是作弊，哪些不算，实在是很难分清。Fs被回档现在又被恢复的这件事说明，暴雪自己恐怕都不太清楚这条分界线。

争夺第一，特别是世界的第一总是充满争议的，不管是个人冲级还是公会首杀，很多手段都涉及说不清的“灰色区域”，暴雪又无法制定一个规则，明确到底什么是合法的，所以要想赢，拼的都是谁能找到更“合理”的漏洞，而不是比真正的实力。当然，这种不择手段的冲级对游戏环境显然不是什么好事。冲级比的应该的是刷副本的队伍配合或是对任务的熟悉，或是对自己所有细节的优化，那才真正是有技术含量的。我觉得，要么下次就索性取消服务器第一95级这类的成就，要么就应该加上一些附加条件，比如要同时取得各区域的任务成就或各副本全通成就，就像挑战模式要求击杀指定数量的小怪一样，只有这样才能让玩家更有序，也让暴雪自己规避那些说不清的规则。P


Fs重新获得了服务器第一90级成就

熊猫人之谜 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：网之易网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://www.battlenet.com.cn/wow/

《魔兽世界》近期讯息汇总

■福建 Coldwind

随着5.3补丁的到来，我们已经在谈论5.4了。下面是近期暴雪通过各种交流途径透露的关于《魔兽世界》比较有趣的新讯息：

1.黑王子传说级任务线的最后会奖励一件橙色武器，所有进行任务线的人都有机会取得，而不是由团队/公会选择谁先获得或更努力的人会更先得到。

2.《魔兽世界》5.4团队本的规模和史诗感将会类似于雷电王座。

3.设计者考虑过调整奖励荣誉值的方式，让玩家更专注于战场中的目标（夺旗等）而不是在中场刷荣誉，但改动必须很小心，因为一些行为可能难以判定，比如在阿拉希盆地中防守基地对本队的胜利就非常重要。

4.团队搜寻器会加入同时排多个团队副本的功能，但不会在5.3中加入。

5.在5.4中会加入个别史诗级宠物，通过很酷的新途径来取得。

6.在5.4中可能会允许用不需要的宠物战斗石兑换其它种族的战斗石。

7.将来可能会试验通过场景战役升级的可能性。

8.将来会再出现类似术士绿火任务那样的职业任务，但设计这些任务需要大量时间，不可能很频繁。

9.MoP的传说级任务线非常成功，很好地吸引了玩家全程参与整个资料片，将来还会有类似的设计。

10.设计者在积极寻求解决鬼服和阵营严重不平衡的服务器的问题，但在有一个完善的方案之前不会透露。

11.小宠物的性别本来是设计出来备用的，设计团队对目前宠物战斗系统的深度已经很满意了。

12.宠物战斗将来可能还会奖励其它东西，比如勇气点数。

13.目前计划是，传说级多彩宝石将可以应用于5.4版本的头盔，但染煞宝石不可以用于5.4的武器。

14.也许将来某个时候会允许橙色武器用于幻化，对于幻化的范围，暴雪认为，开头严格，后来逐步放宽限制会更好，如果轻易就放开，后来再加以限制会更伤害玩家的感情。

15.设计者期望玩家在团队中时仍可完成普通任务，但不太容易实现。

16.设计者希望团队中消除小队的存在。

17.资料片不断增加新的日常区域和场景战役，但没有增加新的5人副本，是因为5人本跟前两者占用不同的设计资源，但跟团队本占用相同的资源，而在资源有限的情况下团队本可以满足更多的玩家。

18.掉落的“保护机制”将只作用于运气不好的情况，统计会持续数周以上，直到你赢得掉落为止。每个首领独立计算，个人掉落和使用好运符的额外机会分开计算。

19.暴雪从MoP中总结的经验是：他们想要给玩家提供多种选择，但没有提供足够的选择——金莲教崇敬作为解锁至尊天神和影踪派日常的前提就是一个失误；虽然他们已经提供了多种不同难度的副本，但仍然不够多；他们应该在5.3版本添加新的5人副本；还有就是没有给刚到90级的玩家清楚的指引，玩家无法确定该如何取得装备以及获取的先后顺序。

20.暴雪对5.2版本日常任务的设计总体感到满意，但有个问题是，玩家在雷神岛全部解锁之前就声望崇拜了，之后做日常任务的人大幅减少。

21.MoP中物品等级膨胀并没有带来什么问题，可暴雪并没有放弃物品等级压缩的主意，而且他们本以为会看到更多的玩家要求进行物品等级压缩的呼声。

22.莱登这种英雄模式独有、有尝试次数限制的首领不会成为惯例，但将来暴雪还是可能会总结经验教训，再设计类似的首领。P



5.2的术士绿火任务线颇具挑战性，特别是对于低装等的玩家，必须熟练应用术士的各种技能同时应对复杂情况



MoP中休闲玩家也可以取得传说级宝石等奖励，甚至有时进度比能打英雄模式的10人团都快



用插件可以看到，绝大多数小宠物都有公母两种属性



如果消除了团队中小队的区别，很好奇随机团队的雷神要怎么打……

本月头条

育碧软件公布《刺客信条Ⅳ》典藏版

育碧软件日前公布了《刺客信条Ⅳ——黑旗》的典藏版，根据配置的不同，一共分为了4种，分别称为特别版、骷髅版、海贼版和黑箱版（Black Chest Edition），赠品则依次增加，以特别版为最少，黑箱版为最多。

这个黑箱版，真的是装在一个黑箱里……

以上典藏版已经可以通过Uplay预订，其中预订特别版的用户将以普通版的价格得到游戏，而预订后两种典藏版的用户将得到一个55厘米高的Edward Kenway人物手办。所有预购典藏版的用户都可以获得一个激活码，在正式游戏中获得VIP内容“The Watch”，其中提供了额外的奖励内容。

头条看点：更多版本，更多选择，几乎任何一个游戏大作的典藏版都要推出几个版本，甚至有的不收集全套就无法得到全部赠品，显然典藏版设计已经进入了新时代……

■《细胞分裂——黑名单》公布合作和多人模式

育碧软件日前公布了《细胞分裂——黑名单》合作模式与多人模式的详细情报。其中合作模式内容丰富，共有14个关卡和4种任务形式，Charlie、Kobin、Grim和Briggs这4位队友会为Sam Fisher指派不同的任务，特别是Briggs将与Sam一起作战。Isaac Briggs是一名非洲裔美国人，作为前CIA官员他精通武器、格斗以及间谍技能。多人模式方面，目前已知的是之前颇受好评的“间谍VS雇佣兵”模式的回归，玩家组队进行4V4的战斗，其中特工为传统玩法，雇佣兵则采用第一人称视角行动；能力上，特工可以Hack数据、破坏敌方装备，可穿着隐身服，而雇佣兵有无人遥控飞机支援，是冲锋在前的人物。

■《看门狗》公布PC版截图，定于11月19日上市


这位叫做Clara Lille的神秘女郎全身的衣饰非常复杂和细致，头发的细节效果也比本世代的游戏更好

育碧软件日前公布了《看门狗》的最新演示视频和官方截图，展示了全新的场景、人物和摩托枪战等激动人心的游戏片段，此外进一步展示了基于Wi-Fi网络的黑客行为，主角只要能破解和控制这些电脑网络就可以获取绝密情报，甚至窥探他人的隐私。值得一提的是，这次的演示来自PC版，效果十分出色，画面的细节远远超过了本世代主机上的GTA5（虽然这个比较不太厚道）。本作已经定于11月19日正式发售，将登陆PC、PS3、PS4、Wii U、Xbox 360以及微软的次世代新主机。

育碧焦点

世代交替

PS4毫无悬念地亮相之后，全球玩家陷入了对微软下一代主机名称的猜测上。到本期杂志截稿时，我们得知这个主机很可能会叫做Xbox Infinity。大量的全新游戏会同时登陆这两大主机平台，有第一方扶持的大作，也有出色的第三方作品，而与索尼PS4发布会上看到的其他首发游戏相比，《看门狗》无疑是其中非常有卖相的一个。

这些来自PC版的试玩影像和没有被过度PS的画面证明了几件事，一是本作的图像效果的确达到了令人非常震惊的程度，这种炫耀并非通过多么炫目的方式实现的，而是从人物的衣服纹理、建筑物的细节以及其他细微之处体现出来的，加上柔和的光照、舒服的配色这些风格化元素，制作者看来非常清楚如何营造真实而不夸张的游戏世界，他们有出色的美术总监和出色的美工，对一个沙盘类游戏来说无疑是非常重要的。


新预告片中出现了主角Aiden Pearce面对墓碑的情景，他曾有什么样的过往？

二是在玩法上，玩家一度非常怀疑《看门狗》只是个中看不中用的作品，就像育碧旗下许多游戏一样，创意很棒，玩起来会感到有些空洞的感觉，但最新展示的细节表明单人任务的设计还是非常多样化的。虽然它没有GTA5突破性的三主角设置，也足够让玩家感觉到这个游戏的玩法不是只有黑来黑去那么简单。

最后，虽然至今为止并没有展示多少本作的故事，但我们仍能感受到剧情还是有些看点的，最新预告片里出现的神秘女郎的身份就引人猜测。而在叙事上本作还有一个巨大优势，那就是通过黑客手法得到的大量信息将进一步丰富故事的背景深度，这比“生化震撼”中的录音带的信息量要大得多。P

魔法门X传承

■名称：Might & Magic X: Legacy ■类型：RPG ■制作：Limbic Entertainment ■发行：Ubisoft
■平台：PC ■发售日：2013 ■撰文：辽宁 陆之遥

■ 巨龙与英雄，这种像是“龙与地下城”式的游戏宣传只有在那个年代的RPG里才会有，在今天看到还是颇有怀旧感的



■ 真正的“一锤定音”，看这怪物和地城还是很带感的



■ 游戏用了很多“英雄无敌VI”里的模型，制作组据说只有25人



■ 打到一半可以悠闲地暂停，打开装备栏看看缺什么、加什么

如果说育碧软件接手3DO的品牌后一直不愿意推出“魔法门”系列的正式续作是令人意外的，那么它的正式续作的公布也是很突然的。《魔法门X——传承》由参与过《魔法门之英雄无敌VI》开发的德国开发组Limbic Entertainment制作，制作组表示，虽然这款游戏从公布到发布只有半年时间（预计发售期是2013年第三季度），但他们有信心让大家对这款游戏充满信心。本作的副标题使用的是“传承”，就是为了表示制作组对“魔法门”系列的敬仰和怀念。这款时隔十多年的续作会继承过去系列的优点……甚至缺点，采用传统的“魔法门”游戏系统，复原那种许久未见的“回合制第一人称角色扮演游戏”。

好吧，这个词是我乱扯的。实际的游戏内容正如Limbic所说，《传承》的系统真的回到了《魔法门》的四代和五代那种四方同步回合移动、战斗模式采用回合制的传统游戏模式。不过制作组也没有全部回归到中古时代，他们认为“魔法门”系列的技能、属性和魔法等等设定不太适合现在的玩家，所以这方面的设定会更接近于《魔法门》的六代和七代，四人组队的模式下，以12个基础职业、5种属性（攻击、魔法、敏锐、运气和活力）为基础，通过不同的技能组合来转职成为新职业，属性的分配也会更加均衡；魔法上则不会使用施放时需要魔法宝石（《魔法门Ⅲ》的磨人设定），甚至是每日往魔法书里写咒术这种太“传统”的套路。至于游戏的剧情和大设定，将会秉承“魔法门”系列一直以来的多游戏同时间线穿插的传统，将《传承》的剧情接在《英雄无敌VI》之后，如果玩过《英雄无敌VI》再玩《传承》的话就会发现一切都比较熟悉，当然这么做也是因为对新玩家来说会更容易上手，进而引导新近的“英雄无敌”玩家更细腻地去探索和了解新的亚山世界。

制作组也没有全部回归中古，他们认为系列的技能、属性和魔法等设定不太适合现在的玩家

自从PAX East期间公布以来，本作还没有释放太多消息，总体来看游戏是复古的。在如今各路优秀RPG纷纷转型，成功进行着所谓“次时代进化”的当下，敢这样复古的确需要一些勇气。育碧甚至说，他们考虑要发行3.5英寸和5.25英寸软盘的版本，让老玩家们达到终极的怀旧体验，这样的举动着实令人吃惊。

本月头条
《龙世纪Ⅲ》将在E3展出



Mike Laidlaw在之前《龙世纪Ⅱ》的展示会上

本年度E3注定要因为索尼和微软的新主机发布而受到瞩目，实际上各大发行商手中的知名游戏品牌也会带来惊喜。日前，“龙世纪”系列的首席设计师Mike Laidlaw在自己的Twitter上表示，《龙世纪Ⅲ——审判》确定将在E3上展出。在推文中，他先是卖了个关子，表示E3会有一些“爆料”，接着他终于承认这些“料”就是《龙世纪Ⅲ》的展示。《龙世纪Ⅲ》由“战地”系列所用的“寒霜2”引擎制作，目前还不确定是否会成为下一代主机的首发游戏。

头条看点：Mike Laidlaw是BioWare的灵魂人物之一，他不仅是“龙世纪”系列的主力制作者，也参与了BioWare许多其他RPG的开发工作，如《翡翠帝国》和《质量效应》。

■ EA宣布《模拟人生4》



蓝绿两种色调应该意味着模拟人之间将展开更多的互动，在其他方面，图像效果的改进也是可以期待的

在《模拟人生3》的最新一个资料片《天堂岛》即将发售之际，EA正式宣布将由Maxis工作室开发系列的正式续集《模拟人生4》。Maxis表示，《模拟人生4》鼓励玩家创造自己个性化的世界，城市中的每个角色都拥有着自己的人生，制作者会给予玩家一些工具，以便与朋友或其他玩家分享他们的经历和创意，实现玩家之间的深度互动。但作为对《模拟城市》新作糟糕的实时在线功能的回应，Maxis也强调，以上这些功能并不需要一直连接着网络就可以实现，在单机模式中玩家就能拥有这些游戏体验。游戏预定于2014年早些时候上市。

■ 约翰·卡朋特向“死亡空间”系列电影示好

B级片和恐怖电影大师级的人物约翰·卡朋特（John Carpenter）最近向《Game Informer》表示，他非常有兴趣将“死亡空间”系列游戏改编成电影。这位65岁的导演凭借《怪形》（The Thing）等电影名噪一时，现在他对“死亡空间”的题材非常看好，认为人类、怪物、谜团和被遗弃的太空船都是绝好的电影元素，而且如果改编真有可能，他已经准备好了。卡朋特顺便吐槽了一下最近发行的游戏《异形——殖民地陆战队》，表示他“买下这样的游戏可真傻”。但到目前为止，改编电影只是卡朋特的单方面愿望，EA对此尚无任何表态。

艺电焦点
版权与钱途

EA Sports最近和国际足联宣布了一个持续到2022年12月31日的许可协议。根据这个协议，FIFA系列足球游戏的独家授权将再延长10年时间，也就是说，EA Sports至少能够在2022年秋季发售《FIFA 23》之后才有可能失去这个授权。同时打包续签的还有FIFA世界杯官方游戏的版权，直到2022年世界杯的官方游戏都将贴上EA Sports的标签，而考虑到EA的财力和他们与国际足联维持的长达30年的良好关系，续约也并不是不可能的。

EA Sports执行副总裁Andrew Wilson说：“EA Sports自从1993年发行了第一款FIFA游戏以来，20年中一直与国际足联保持着合作关系，FIFA也已成为体育游戏中最富有创意和品质最高的系列。”EA Sports在NBA篮球游戏上的失败与在FIFA足球上的成功形成鲜明对比。根据EA最新的财报，截止2013年3月31日，《FIFA 13》已经卖出了超过1450万份，相比《FIFA 12》销量增加了30%。《FIFA 13》在2013财年为EA赢得了超过2亿美元的净利润，相比《FIFA 12》增加了94%。

FIFA系列足球游戏的成功与近年来EA Sports的持续努力密不可分，同时也与FIFA的版权授权机制有关。例如在NBA游戏的授权上，2K Sports和EA Sports都可以得到NBA联盟的授权，使用真实的球队、球衣和球员形象等制作游戏，而FIFA游戏的授权几乎是独家的，KONAMI的PES系列近年来被FIFA赶超，尽管有游戏素质的因素，但每年只能得到有限的联赛和球队授权也是让欧洲等国玩家渐渐放弃PES的原因之一。

EA Sports毫无悬念的续约尽管花了大价钱，回报无疑更多。P



“煤球王”被EA Sports从PES挖到FIFA系列旗下，代言EA的足球游戏，同样是希望靠人气带动人气

模拟人生3天堂岛

■名称：Th[illegible]nd Paradise　■类型：SIM　■制作：The Sims Studio
■发行：Ele[illegible]　■平台：PC　■发售日：2013.6.25　■撰文：湖北 SUNNY

■ 除了浪漫的海岛之旅，可能你也需要直面艰苦的荒岛生存……


■ 乘船去探索无人岛，可能满载而归，也可能有去无回哟！


■ 咦，这么巧，你也在潜水啊？看那里有个沉船……

在5月初《模拟人生4》公布时，也许很少有玩家能数得清《模拟人生3》发行了多少个资料片了。答案是9个，而且马上，这款2009年的游戏即将迎来第十个资料片《天堂岛》。《模拟人生3》的资料片选题大多数时候都是向《模拟人生2》靠拢，但本次资料片的主题类似于“模拟人生”系列初代的《悠长假期》，新增了一座五星级的度假岛屿。不同于以往以修建和成长为主的游戏模式，玩家在本资料片中要做的就是尽情放松，享受冒险和探索带来的乐趣，或许经历了刺激的世界冒险和艰苦的大学生活后，制作组觉得也该到让大家享受人生的时刻了。

当然本作并不是没有探索的元素。一望无际的海洋，等待着你的将是无尽的未知。在天堂岛的周围，有数个未发现的无人岛屿，你可以驾驶帆船、轮船和快艇去探索这些新岛屿。如果资金充足，还能购买一艘属于自己的船只，自定义它的外观，装修它的内部，并为它命名。在船上增添各种生活设施后，它还可以成为你的新家，忘记平凡的陆地生活吧，从此，大海就是你的家乡！

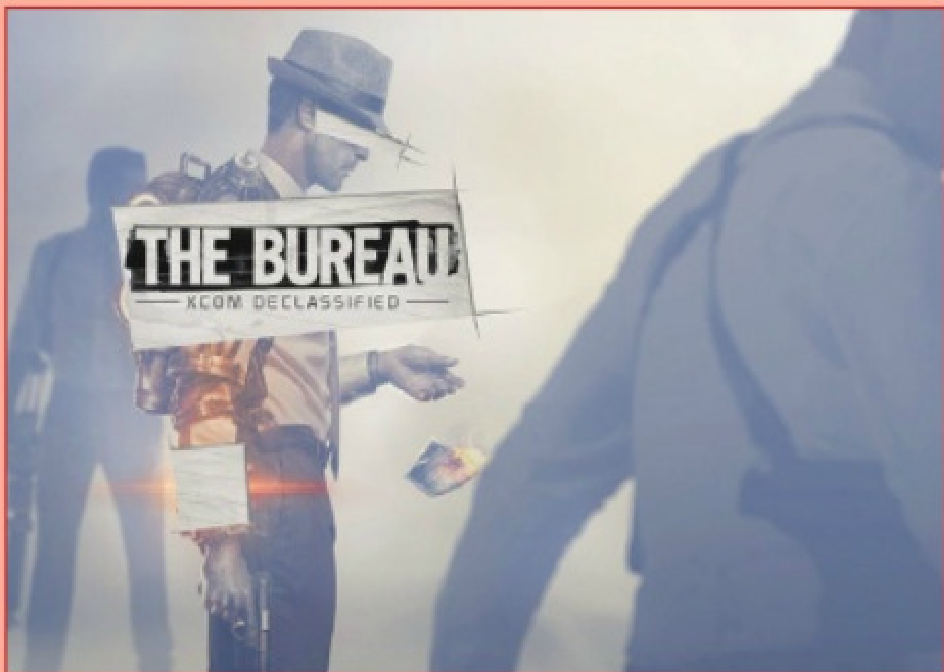
当你穿上一套潜水服深入海底，还会发现那里的世界同样精彩，惊喜和危险并存。在波光粼粼的水面下，五彩斑斓的珊瑚和珍奇的深海鱼群似乎伸手可及，神秘的海底遗迹背后是一个个动人的传奇。运气好的话会遇见迷人的美人鱼，甚至发现失落的宝藏。这就是本作新增的潜水技能，技能的高低决定了你在海下能达到的深度。深海区虽然有吸引人的宝藏，但要警惕来自鲨鱼和海妖的攻击，不及时逃离可能会危及模拟人的生命。与此相对应，本作还新增了救生员职业，目的就是为了那些保护潜水游客的安全。如果你喜欢这座没有寒冬的热带风情小岛，也可在此安家立业，打造并经营一栋度假屋。根据你所投入的资金，度假屋从平房到别墅或酒店等应有尽有。雇佣服务员可让你的度假屋整洁干净（你还可以为服务员设计工作服），来此居住的游客会根据他们的感受为服务写出评价，评价高的会吸引更多的游客，玩家的收入也会节节攀升。

独特的家居装饰包括用浮木制成的露天床以及……沉船碎片等——足够恶趣味吧！

最后，本作豪华版将奖励一个“生存套装”，其中包含数个可供发掘的“深海传说”及独特的家居装饰！

本月头条

2K Games将不会参加E3展会



主视角的《幽浮》宣布之后已经拖延了几年时间，但重新宣布为《调查局——幽浮解密》后迅速锁定了8月档期

拥有“生化震撼”系列、“边境之地”系列、“文明”系列等知名品牌的2K Games日前宣布取消E3展位，公司旗下的任何游戏将不会参加E3展。2K Games的发言人说，2K Games期待新主机带来的全新机遇与挑战，并正在忙于各种未发售游戏的制作，尽管E3上不会有自己展位，但随着时间推移会有更多2K Games的游戏消息公布于世。

头条看点：由2K Games手中尚未发售的已公布新作中我们比较熟悉的只有一款射击游戏《幽浮》（XCOM）的重新制作版本《调查局——幽浮解密》（The Bureau: XCOM Declassified），当前游戏太少，这也许是他们对E3并无多大兴趣的原因之一。

■ GTA5公布多张新图，传PC版年末上市


戴着面罩我们也认识你


驾驶飞机通过郊区公路


GTA与NFS，买一送一


嗯，我们玩家也好这口……

临近夏季，GTA5最近频频爆出新消息。《EDGE》杂志的专题报道中曝光了更多的游戏截图，可以看到从复古到现代的各种交通工具都可以被玩家利用，而为游戏中Trevor配音的不知名演员的信息也被人肉了出来，甚至有人吐槽这位演员的长相与Trevor看起来都很相像（这是夸还是黑呢？）。而有考据精神的GTA5粉丝们更是用最新公布的截图与洛杉矶街景和海湾进一步进行比对，认为其中对太平洋海岸公路、圣莫妮卡海滨等景观的还原是非常忠实的。现在所有玩家都倾向于认为，本作的大地图会和真实的洛杉矶十分相似，但Rockstar方面并无回应，而且并没有将这作为GTA5的卖点着重展示。GTA5的主机版定于9月17日上市，目前一些国外购物网站也更新了PC版的信息，有些甚至标出游戏的发售日是“2013年12月”。

仟游焦点

展会明星

除了《调查局——幽浮解密》之外，2K Games实际上还有《文明Ⅴ》最新资料片以及iOS版本的《幽浮——未知敌手》等新作面世，如果算上2K Sports这边，还有《WWE 14》《NBA 2K14》等，但这些游戏是否值得去E3上展示就是另一个话题了。

游戏展会不仅是向全球玩家展示自家作品的绝好机会，同时也是游戏公司市场部门的噩梦，从策划、设计、搭建展台到确定宣传内容等细致的工作需要在几个月甚至半年前就陆续展开，而花在展会上的费用更是很大的一笔（就连国内游戏公司参展ChinaJoy的费用起码也是百万级的），因而去不去E3等大型游戏展也是公司根据现实情况作出的决定，2K Games最近已经宣布的作品大多已经发售，可能暂时又不适合公布新作的消息，所以他们不参加E3并不是什么奇怪的决定，而是十分正常的。

目前得到的消息是，2K Games的母公司Take-Two Interactive仍然会在展会期间参与一些交流活动，而它旗下的另一个重量级工作室Rockstar Games会否携GTA5参展到本期杂志截稿时还无定论。去年GTA5被指“饥渴营销”，所以理所当然没有去E3，结果因为Take-Two采访间的一张谍照搅得全球玩家很不淡定，虽说最终空欢喜一场但目的已经达到。今年GTA5接近上市，不知Rockstar是否还能饥渴得下去？

当然从R星高层的角度考虑，他们对E3的兴趣也不会很大，今年微软和索尼的发布会绝对有料，我堂堂GTA干嘛要跟这种大新闻抢版面，拼个你死我活呢？P



设计台词：“见鬼！游戏都出了，还去什么E3！”

文明Ⅴ美丽新世界

■名称：Sid Meier's Civilization V: Brave New World ■类型：TBS ■制作：Firaxis Gamess ■发行：2K Games ■平台：PC ■发售日：2013.6.9 ■撰文：辽宁 陆之遥

■《美丽新世界》资料片恰恰和英国作家阿道司·赫胥黎（Aldous Huxley）创作于1931年的著名小说同名，加之资料片同样以文化和社会作为主要切入点，或许这个资料片亦有向小说致敬的意味吧



■新建筑、新特性和新兵种，比如波兰传奇的翼骑兵



■考古学家？没错，那些藏匿在废墟之中的遗迹可就要靠他们了



■这部资料片虽以“文”为主，但夏卡可是系列里的老军阀了

回合策略类游戏维持得很好的一个传统就是发售资料片。《文明Ⅴ》的第一部资料片《众神与诸王》发售已经一年多了，但“文明”的粉丝们仍旧对新资料片有所期待。Firaxis Games在上次的《众神与诸王》中玩了“宗教”概念，但很多玩家抱怨说，即使有了这部资料片也仍无法避免游戏后期枯燥的现状，所以主设计师Ed Beach放弃了原定的4个备选方案，决定将新资料片《美丽新世界》的重点放在深化文化、社会以及艺术、科学等非战争内容的游戏设定上。

文化可以作为“软实力”，兵不血刃地入侵占领其他文明的城市；国际贸易的加入让诸国之间的资源互通不再似远古时代的以物易物，利润获取和顺差逆差的博弈也可因此展开；而艺术品和考古的出现，则会让博物馆和歌剧院有了新的作用，而且它们亦会成为“文化胜利”——达成第六项全新胜利目标的重要条件之一。

值得一提的是，“世界议会”的出现让开战不再随随便便。诸多文明需要一起开会商讨是否给予特定目标以谴责和制裁也成为犀利的外交武器，投票通过后，对方要承受贸易逆差的压力，还要满足其他文明割地赔款的要求，否则等待它的就可能是无情的战争。但如果投票没有通过，这个文明就可以免于灾难性的后果。

之前的资料片《众神与诸王》和原版存在一些兼容问题，但愿这次我们只是白担心

也许这次Beach真是想对路子了，熟悉《文明Ⅴ》的玩家肯定都清楚，不论你开局打成什么样，在游戏后期往往都是核武遍天，大兵压境，最终武力解决的单一线路，而其他方式的玩法和结局常常过于无力，甚至令人扫兴，以至于很多玩家最终都会关闭除“武力解决”外的其他选项。所以，决定对非战争方面的内容给予加强，的确可以带来不同玩法。我们是不是终于可以文化入侵别的文明了？国际舆论的压力终于能够在游戏中实现了？

本资料片中也会增加新的文明势力，目前公布的有加西弥禄国王治下的波兰王国、亚述巴尼拔统治的亚述王国、佩德罗二世占有的巴西、玛丽女皇的葡萄牙以及夏卡酋长的祖鲁帝国。虽然中国玩家对此未必熟悉，但对国外玩家而言，波兰和葡萄牙的加入终于让它们不用再抱怨这些历史古国的缺席了。P

本月头条

《梦想世界》第5届全国争霸赛开始报名

多益网络近日宣布，旗下运营的《梦想世界》第5届全国争霸赛正式进入报名阶段。这是继今年上半年推出的全新版本“武侠奇缘”之后的又一大动作。据悉，《梦想世界》的全国争霸赛已连续举办了4届，受到很多玩家的喜欢和关注。比赛的特点是：低门槛报名，高额个人奖励，133个奖项，还有被玩家推崇的公平赛制，参赛一律使用全新90级角色，配送等量游戏币，让玩家站在同一起跑线上，体验更公平刺激的比武PK，角逐各项大奖。多益网络表示将全力打造《梦想世界》的全国争霸赛，使其成为回合制网游的品牌盛事。全新版本“武侠奇缘”更新后，出现的10人副本、巨型Boss、神纹系统等新内容，也衍生出来不少全新的战略战术。玩家在这个报名阶段可以提前进入游戏进行演习，为第5届全国争霸赛做准备。

继“武侠奇缘”之后，《梦想世界》第5届争霸赛进入报名准备阶段

头条看点：去年《梦想世界》第4届全国争霸赛的热度还未完全褪去，今年《梦想世界》的第5届全国争霸赛已经进入了正式报名阶段。全新版本“武侠奇缘”改变了游戏中的一些战略战术，相信第5届全国争霸赛势必会在战略战术上推陈出新，改变传统游戏方式。

■《希望之翼》不删档测试火热进行

由多益网络自主研发的Q版战棋网游《希望之翼》已正式进入不删档测试阶段。该游戏以北欧神话为背景，主线剧情贯穿不同时空，多线展开成为一部跌宕起伏的成长史，让玩家每一次冒险都扣人心弦。多益网络表示，作为战棋游戏，玩家要考虑的不再只是每个角色要走的距离，更要细心研究地形的特殊性。差之一步，失之千里，真正做到“步步惊心”。此外，《希望之翼》还设有公会对抗、竞技场、英雄争霸赛、野外PK等多种对战形式，而多个职业搭配出的无尽策略，更能让玩家体验到战棋一招一式所带来的对战快乐。

■《命运之轮》开放“诺伦系统”



《命运之轮》诺伦系统让玩家打造个人专属的守护精灵

多益网络旗下运营的魔幻网游《命运之轮》近日推出全新的“诺伦系统”，该系统可以让玩家随意打造具有独特个性的守护精灵。多益网络表示，诺伦的外形十分可爱，并且会随着等级的提升而慢慢变化，玩家可以根据自身需要，对诺伦进行个性打造，让其具有与众不同的外表，带来更高的回头率。更重要的是，诺伦强大的符文掌控能力可以大幅度地提升玩家自身实力，成为玩家行走游戏必不可少的助手，输出、辅助或是MT，诺伦皆可担当。

多益活动

有奖问答

《梦想世界》的创新性很强，开发组为《梦想世界》打造出一片和谐的网络游戏社区。游戏还选用流畅性好的2D游戏引擎，使玩家能更好地体验游戏。游戏画面精美绝伦，每个场景都有一个传说性事件，也有着特色性的场景建筑物。初云峡谷的神秘水晶石、初云平原的天空轮船、明月镇的明净之月、落雪冰原的冰天雪地，都展现出了游戏最美丽的一面。

请回答下面3个问题：

1.第4届全国争霸赛于去年何时正式开始？

2.第5届全国争霸赛报名于什么时间开始？

3.第5届全国争霸赛总共设立了多少个奖项？

活动参与方式：请将上面3道问题的正确答案写于回函卡上或发送E-mail至huodong@popsoft.com.cn中即可。

活动截止日期：2013年6月30日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2013年8月中《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为多益网络一卡通30元点卡1张。

2013年4月中旬刊有奖问答中奖名单

上海 王淼

江苏 时冬

重庆 周永涛



由于“武侠奇缘”版本的更新，今年的全国争霸赛应该不能再延用去年的战略战术了

梦想世界 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.duoyi.com/

《梦想世界》招式属性解析

■福建 Nalan

《梦想世界》带来全新回合制网游战斗模式，400余种招式相生相克，玩家PK见招拆招，战局瞬息万变，新回合制网游时代来临。

基本属性

流派： 流派不同招式不同，剑、笔、拳、刀、枪、暗器6个武器流派，佛、道、儒、巫术、阴阳5个法术流派，11个流派总有一个你能运用自如。

等级： 招式等级由玩家自行提升，全凭个人爱好，当然，招式的威力、速率、命中、效率、作用人数、成功率等属性也会视具体情况随等级改变。

类别： 招式作用各不相同，分为攻击、防御、增益、减益、封印、祭天等几大类，需要玩家见机行事。

系别： 所有招式都拥有1个系别属性，武器招式为普通、灵巧、力敌、群攻4种，法术招式为仙、鬼、妖、智、念5类，并且所有法术系招式无法防御。

威力： 代表招式的伤害能力。

速率： 影响招式的出手快慢。

命中： 令敌人难以闪躲。

效率： 最终伤害值=基础伤害×效率。

招式抗性

见招拆招说的就是这招式抗性，理解好了这个属性，你再也不会疑问，为什么他打我这么痛，我打他像抚摸？《梦想世界》每个招式都有对物理攻击的抗性：力敌抗性、灵巧抗性、群攻抗性、普通抗性。正百分比表示抵抗，受到该类型攻击的伤害减少；负百分比表示削弱，受到该类型攻击的伤害增加。

举个例子：对手向你打来一招笔酣墨饱，你回他一记庐山升龙，结果是什么呢？你受伤害减少20%，因为庐山升龙抗群攻+20%；而对手受到的伤害增加20%，因为笔酣墨饱抗力敌-20%。想要知道对方使用的招式是什么抗性？那就点开聊天窗口下方的“战斗信息”，慢慢在战斗中成长吧！

招式消耗

《梦想世界》战斗模式让玩家体验斗智斗勇、见招拆招的乐趣，除了体现在招式抗性上，就是招式消耗了。除了正常的使用法术招式需要消耗魔法值，使用武器招式需要消耗力道值外，还需要消耗控制点。控制点会限制玩家的招式使用，一般来说，攻击类招式主要消耗攻击点，回复类招式主要消耗防御点，封印类招式主要消耗干扰点。每种招式在战斗中一般会消耗攻击点、防御点、干扰点这3种控制点中的其中一种或几种。同时，不同职业每回合也会回复控制点。

战士： 每回合回复攻击点8点，防御点4点，干扰点4点；

法师： 每回合回复攻击点6点，防御点6点，干扰点4点；

术士： 每回合回复攻击点4点，防御点4点，干扰点8点；

另外，“装备特效”也会影响控制点的回复，而八卦中的部分护腕卦象可以额外获得部分控制点。能否运用好控制点也反应了一个玩家的水平，初阶玩家可以估算出战斗开局时对方会使用的起手招式，中阶玩家可以做到合理搭配使用招式，尽量不浪费控制点，高阶玩家甚至能够推测出对方储存某种控制点是为了实施某种战术，这是一个摸索进步的过程。

结语

俗话说师父领进门，修行在个人，了解招式属性能大大帮助玩家取得战斗胜利，但《梦想世界》的大侠之路还需自己去走。知己知彼，百战不殆，见招拆招，智慧PK。


笔酣墨饱


庐山升龙


横扫千军


真武空明咒


万物回春

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sw.duoyi.com/

《神武》跑商攻略

■广东 自学成才

《神武》中的帮派是个有爱的大家庭，帮派的正常运转需要我们每一个人的共同努力，帮贡是个好东东，可以用来学习技能，还能用来领取每周帮派福利，今天就来介绍下帮派跑商这一非常有意思的活动。

神武跑商入门篇

跑商简介：跑商是一个帮派资金的主要来源，一般除非资金满了，帮主都会希望帮众每天把4票都跑完。一个帮派的资金少于某一个数的时候就会无法维护。跑商获得的奖励有经验、帮贡、信誉，一定几率获得帮派福利奖励。

跑商的初始资金

60级以下的童鞋跑商的时候有4万的初始资金，60以上的童鞋有5万，这是目前大部分跑商的《神武》玩家的情况。当然交票要求也不一样，60以下是10万，60以上是15万。

跑商的路线

《神武》会在商品上面写上建议出售的地点，这样我们可以了解到有下面几个主要线路：

长安城-临仙镇（可逆）跑法：长安城-大唐国境-大唐境外-乌斯藏-临仙镇；

普陀山-花果山（可逆）跑法：普陀山-大唐国境-大唐境外-乌斯藏-临仙镇-昆仑山-花果山；

长安城-临仙阵（不可逆）跑法：长安城-长安城外-青河镇-青河镇外-傲来国-花果山-昆仑山-临仙镇（从傲来国-临仙镇不可逆）。

目前还没算过后面这条线路的时间，个人感觉应该和前面两条差不多。

那么怎么选择线路呢，如果你的等级在昆仑山还会遇怪的话，那还是不要考虑第三条线路了。第一条线路是大众线路，大家都会跑这条线，适合新手跑。不过缺点就是商品很容易被秒完。第二条线路是替换线路，当长安城的商品被买完或者价格很高的时候，不妨试试这条线。第三条线路就是传说中的外快线路，因为不可逆，所以一般是在花果山不适合买入的时候购买傲来国的，当然经验利润也相对较少，这个适合高手跑。

神武跑商进阶篇

来几个跑商的案例吧，应该都相当经典：

从领票到交票，其实只需要六步

第一步：买了9个符篆，帮派银票面值减少了48600两，均价5400；

第二步：出售9个符篆，帮派银票面值增加了80316两，均价8924；

第三步：买了20个兵甲，帮派银票面值减少了66400两，均价3320；

第四步：出售20个兵甲，帮派银票面值增加了114240两，均价5712；

第五步：买了20个符篆，帮派银票面值减少了119320两，均价5966；

第六步：出售20个符篆，帮派银票面值增加了178480两，均价8924。

解读：

这一票的成功很明显，从第二步就可以看出来，就是充分利用了帮派提供的商品。因此，我要说的第一点就是，千万不要忽视帮派商品的重要性。帮派商品能在很大程度上提高你跑第三步的“原始积累”。另外就是要记好价格，第五步的时候即使临仙镇刷出了符将近6000的高价，我也毫不犹豫地买下来了，因为我记得第三步出发的时候我记下了长安城的刷价时间，确定我买高价符可以稳赚。所以充分抓住卖出价很高的那10分钟多做交易。

回头是岸

第一步：买了1个符篆，帮派银票面值减少了5400两，均价5400；

第二步：出售1个符篆，帮派银票面值增加了8924两，均价8924；


帮派跑商


长安商人


长安买卖


普陀商人


傲来商人

第三步：买了14个兵甲，帮派银票面值减少了53200两，均价3800；

第四步：出售14个兵甲，帮派银票面值增加了75264两，均价5376；

第五步：买了20个面粉，帮派银票面值减少了47520两，均价2376；

第六步：出售20个面粉，帮派银票面值增加了62700两，均价3135；

第七步：买了10个明珠，帮派银票面值减少了90000两，均价9000；

第八步：出售10个明珠，帮派银票面值增加了126530两，均价12653；

第九步：买了20个人参，帮派银票面值减少了108800两，均价5440；

第十步：出售20个人参，帮派银票面值增加了171360两，均价8568。

解读：

我在那个8924的高价还没有被刷掉的时候接的票，虽然只赚了3524，但是第一圈的“原始积累”，一两可能决定了几千两甚至几万两的利润。抓住时间，10分钟可以做很多事情。另外不要忽视帮派商品的作用，哪怕符只剩下一个，也要毫不犹豫地秒下来。

第六步卖长安城的时候价格有点低，购买价我记得兵甲蒲扇4300以上，佛珠7500。我就想起了之前在帮派那儿交易的时候还有10个夜明珠，买下来直接跑花果山，因为帮派的商品很少会让你赔。结果夜明珠果然在卖了很高的价格。

跑商不只是长安城——临仙镇

第一步：买了10个首饰，帮派银票面值减少了36000两，均价3600；
买了6个纸钱，帮派银票面值减少了13446两，均价2241。

第二步：出售6个纸钱，帮派银票面值增加了21846两，均价3641；
出售10个首饰，帮派银票面值增加了51480两，均价5148。

第三步：买了20个斗笠，帮派银票面值减少了63660两，均价3183。

第四步：出售20个斗笠，帮派银票面值增加了80180两，均价4009。

第五步：买了14个符篆，帮派银票面值减少了90006两，均价6429。

第六步：出售14个符篆，帮派银票面值增加了94794两，均价6771。

第七步：买了17个兵甲，帮派银票面值减少了61336两，均价3608；
买了3个蒲扇，帮派银票面值减少了11289两，均价3763。

第八步：出售17个兵甲，帮派银票面值增加了99620两，均价5860；
出售3个蒲扇，帮派银票面值增加了16983两，均价5661。

第九步：买了20个符篆，帮派银票面值减少了128580两，均价6429。

第十步：出售20个符篆，帮派银票面值增加了163320两，均价8166。

解读：

上一票把普陀山的价格大概记了一下，启程就直接冲着3600的首饰去了。由于长安城的买入高价还没有被刷掉，所以普陀山应该是很好的选择。

大家可能注意到我在花果山卖出并没有直接在花果山买入，而是直接转到了傲来国。当时花果山卖出价高买入价高，所以傲来国不失为一个很好的选择，而且傲来国跑临仙镇也比较近：傲来国-花果山-昆仑山-临仙镇。但是一般来说傲来国卖临仙镇利润不是很大，而且是单向买卖，所以没有多少人跑这个线。这里我想说的是，遇到高价的时候适当地迂回，换着旁边的线跑跑，也不是坏事。

另外一点，也是很重要的一点，我们要充分利用好每一两资金去做交易，也就是说，我们在做到商品数量最大化的同时，也要做到银票利用最大化。大家都知道我们跑商限定携带20个商品，当我们身上有12万资金的时候买20个2300的面粉也只用了46000。所以，参考这一票的第一步和第七步，通过适当的方法快速调整自己购买的低价商品的数量，增加高价商品的数量，这样可以做到资金利用最大化。我一般是这么做的，先把低价商品点满，然后右键低价商品减少数量，盯着数值计算能购买的高价商品数量，最后达到尽量使自己的资金小于最便宜的商品价格就可以了。

结语

低买高卖做生意，《神武》的帮派跑商是相当好玩的一个活动，有经验、信誉还能得帮贡，最后，祝大家在《神武》的世界里天天快乐。


傲来卖出


花果卖出


花果商人


帮派货物


遇敌会大大降低跑商效率

本月头条

《时空裂痕》骇客神条限量版上市


《时空裂痕》限量版内存将在电商首发

近日，盛大旗下的《时空裂痕》联合金士顿推出了《时空裂痕》骇客神条限量版内存。据悉，该批内存共分为2GB、4GB、8GB、16GB几个不同的版本，其中8GB和16GB分别是双通道套装。盛大表示：“《时空裂痕》以精美的画面和规模宏大的场景征服了玩家，但是要想酣畅淋漓地投入到游戏中，玩家需要一台性能强悍的计算机。内存作为电脑性能重要的配件之一，选择绝对重要。”金士顿作为《时空裂痕》唯一指定的官方内存，它有着坚实、稳定的性能，此次与《时空裂痕》联手的HyperX系列是金士顿旗下的一个高端产品系列。它除了拥有像普通内存一样的稳定性和兼容性外，还具备了高端产品的超频性能，能给游戏玩家带来最佳的体验。该产品的首发将先由电商开始，后期会逐步推向全国各大电子卖场，让所有电脑爱好者都可以体验金士顿内存带来的稳定性能与《时空裂痕》带来的不同凡响的游戏感受。

头条看点：现在越来越多的厂商喜欢和硬件厂商共同推出限量电子产品，键盘、鼠标、显卡、主板这些东西我们见了不少，内存还真是头一次见到。如果你近期有装机的计划，那么《时空裂痕》的这款限量版内存还真是值得选择的内存之一呢。

■《时空裂痕》使用外挂人数锐减

由盛大网络代理运营的《时空裂痕》，自从公测以来便对玩家使用外挂的行为进行整治，继在4月3日、9日对1917名违反《时空裂痕》游戏规则的角色予以封停游戏权利的处罚后，使用外挂的玩家人数锐减。4月25日封停了462名使用外挂的游戏角色；5月8日，违反游戏规则被封停的游戏角色降低至289名。盛大网络表示，他们一直致力于打造公平的游戏环境，始终提倡健康游戏，坚决反对任何破坏游戏秩序的行为。他们会通过数据监控、玩家举报、线上GM巡查等多种方式配合，会在第一时间对违规行为予以处罚。后续违反游戏规则被封停的游戏角色依然可以通过“正义裁决厅”网页查询。盛大网络希望玩家能够自主维护《时空裂痕》的游戏秩序，珍惜自己的通行证和角色，远离外挂，拒绝外挂。

■《时空裂痕》公会Raid大赛排行榜刷新



Riad排行榜让公会PvE的实力显而易见

《时空裂痕》拥有庞大的世界观、丰富的职业体系以及PvE、PvP游戏内容。3月6日公测的同时，官方推出的团队副本FD（First Down，即首次击杀）排行榜，是《时空裂痕》的公会荣耀与实力的象征，更是团队在游戏中努力成果的见证。自上次更新排行榜后，许多原先尚未接触的Boss，纷纷倒在各大公会的开荒团队脚下，因此公会排行榜在5月正式更新。时至今日，碧鳞之灾、灵魂之河与堕锤要塞都已经被全部打通，云雀宅、Start、御辰社等著名公会均榜上有名，不过，地狱破晓副本目前尚无记录，喜欢PvE的公会团队可以尽快对此副本发起挑战。

盛大焦点

要生活也要游戏

这两年来，“跳楼”这个词忽然变成了网络热词，从去年的富士康十几连跳到今年的几名大学生跳楼，似乎现代的人们经受不了艰苦的磨难，遇到些困难或压力，便只有跳楼一途。生活是真实且残酷的，但这并不意味着在遇到困难或是“压力山大”时，便可以以了断自己的生命来获得释放，记得有本书上写着：“要学会敬畏死亡，而不是惧怕死亡。通常不惧怕死亡的并不是勇者而是懦夫，因为他们无法承受艰难的生活。”

其实生活是美好的，我们吃饱穿暖可以读书看报写字打游戏，比起那些不及我们的人，我们就是幸福的；生活又是痛苦的，因为总有那么些事儿，无法如我们愿，让人奔之心痛；生活又是寂寞的，我们每天都离不开两点一线或多点一线的生活，不是在学校就是在上班，也正是因为如此，生活才让人们渴望不同的状态……生活的滋味，不仅仅是酸甜苦辣咸，这是人生必经的旅程，也是多彩人生的象征，如果总是在一种状态下生活，那人生岂不是乏味了许多。于是我们总在生活之余，去找些娱乐休闲的活动。

相比聊天、打牌、麻将，游戏算是一种较为新鲜又富有乐趣的娱乐方式，而相对于电影、书籍或是运动，游戏还算是一种较为廉价的休闲方式。在减压方面游戏也是首屈一指的，它几乎综合了聊天、打牌、麻将、电影、书籍以及运动的效果，让玩家在游戏中得到各方面的放松。就以《时空裂痕》来说吧，与人聊天、战斗、了解游戏的奇幻故事背景以及体验游戏丰富的职业设定，这对玩家来说都是极为有趣的体验过程。



人生不过一场游戏，坚持到最后的才是胜利者

时空裂痕 ■制作：Trion Worlds ■运营：盛大游戏 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://rift.sdo.com/

《时空裂痕》战士坦克指南

■上海 麦克米兰

《时空裂痕》诸多灵魂树的选择会为各职业带来不同的属性及影响，那么战士坦克究竟选择哪种灵魂树好呢？下面我们就一起看看不同灵魂树带来的属性变化。

法术坦克——虚空圣骑坦克

击打在我身上的火球只会令我更强大

采用这种灵魂树的战士坦克，一定要把虚空灵魂加到51点。这样可以出现一个名为“虚无之谐”的技能。

“虚无之谐”每隔3秒就会对周围敌人造成一定的仇恨值。如此一来，不管是单拉还是群怪的时候，仇恨会变得十分稳定。

虚空坦的灵魂树中有很多技能都是很不错的，比如打断这个技能。这个技能可以延缓敌人25%的施法时间。

根据我们的测试，这个技能时可以对副本的Boss使用。如此一来，玩家再打类似于10人副本镶金神殿的第五个Boss时，使用这个技能，就可以降低Boss的技能——大地碎片法术的读条时间。

这个原本读条1秒的技能会对当前坦施放很高数值的伤害，但是当玩家使用打断技能后，这个技能的释放时间就延长了，虽然技能的伤害没有降低，但是玩家在相同时间内所受伤害却直线下降了不少，这在一定程度上降低了团队中的治疗压力。

因此在面对法系Boss时，30秒一次的打断这个技能，完全可以被玩家当做额外的减伤技能来使用。

除了打断技能十分好用外，进攻驱散和防御驱散也是两个很实用的技能，这两个驱散可以让玩家帮助团队驱散Boss的增益Buff，或是在牧师自顾不暇时，自行驱散负面Buff。

如果说虚空天赋树51点的投入带来了强大的魔法伤害减免效果，那么在圣骑士灵魂树中投入15点则弥补了该灵魂树的物理伤害减免的不足。

圣骑士灵魂树15点点出的格挡灵魂作用是在格挡成功后，有概率得到攻击点。而圣骑的基本技能格挡冲击给予了玩家10%格挡概率，英雄之盾额外提供5%格挡概率，再加上虚空天赋对力量的高加成使坦克的格挡概率高达70%左右。

虚空灵魂树下的虚空转换契约不占用公共CD，所以拉怪时面对不断产生的攻击点，玩家也可以考虑转换契约来增加额外的仇恨。玩家可以把这个技能放在最顺手的键位，这样可以快速增加怪物对自身的仇恨。

另外，圣骑的15点灵魂树也可以点出圣骑士的奉献技能，这样便多了一个解除控制技能，在应对混乱场面时会更加轻松。

圣骑8点灵魂树给予的圣疗与虚空灵魂树给予的奇异、肉体融合可以让你在奶妈死亡后能够坚挺一段时间，给团队击杀带来些许希望。

总结

虚空圣骑坦克是《时空裂痕》中最容易上手的坦克，但也是最难于精通的坦克、大量的终结技，契约技能使得你在战斗中可能不知道如何使用。一个好的虚空坦克应该弄明白如何在正确时机施放正确的技能。

物理坦克——圣骑战争坦克

用手中的一面盾牌，为队友架起一片天空

说到物理坦克，最好用的当属圣骑战争坦。圣骑士44点灵魂点数带来一个技能——不可逾越的守卫。这个技能会削弱怪物25%的魔法伤害和100%的格挡概率，1分钟的CD使其变成一个拉怪的核心技能。

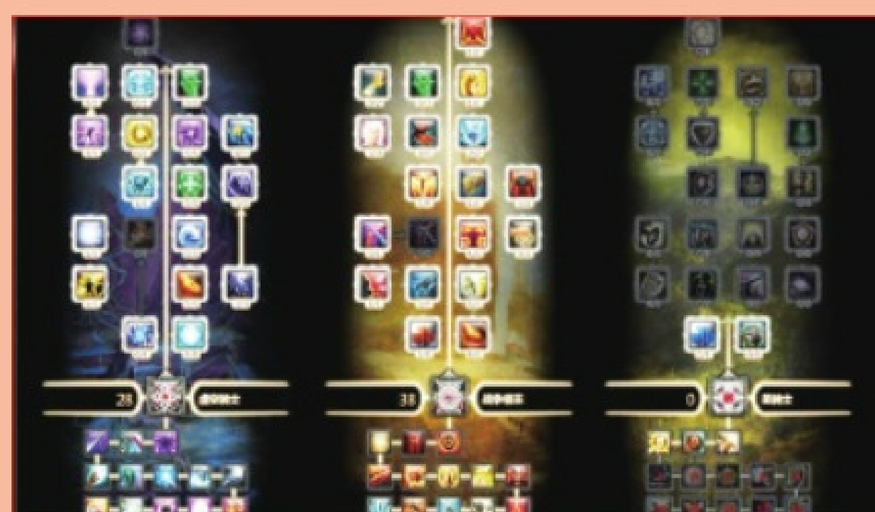
要知道圣骑战争坦最强大的是它的物理免伤能力，在面对物攻Boss时，高达


法坦——虚空圣骑坦克灵魂树配置


法坦——虚空圣骑坦克属性界面


物理坦克——圣骑战争坦灵魂树配置


物理坦克——圣骑战争坦属性界面


最强副坦——战争虚空坦克灵魂树配置

75%的格挡概率会直接降低治疗的压力，还有一个技能可以让圣骑战争坦可以在格挡成功时提升一定仇恨。

圣骑战争坦的防守反击是建立仇恨最好的手段，3套不同的防守反击能让玩家无论是单拉还是群拉都不会出现仇恨真空，导致DPS们OT，在面对突发事件时，也有不少技能可以减免一定伤害。

圣骑士灵魂树的底线有圣疗，平时还可以开启虔诚的保护，给全队增加2000点护盾。战争领主灵魂树投入22点则会带来非常实用的进攻怒吼和防御怒吼。

进攻怒吼带来60多点法术强度加成和50多点物理强度加成，可以让你的小队攻击伤害提升，其效果甚至可以和公会的旗帜相比，而且，这只是一个用3个攻击点就可以使用的技能。

防御怒吼带来的是全队5%和战士6%的全伤害减免，配合虚空送的Buff就差不多10%。而且战争领主的技能战场感知可以让你在怒吼上Buff的同时增加对周围怪物的仇恨值，没有比这更划算的加点了。

战争领主灵魂树除了两个实用灵魂技能外，还有中士的命令这个技能。它在PvP里兼职就是神技，就连在下副本时，若是偶尔怪漏了，也不用冲过去嘲讽了，直接用这个技能就能拉过来。

另外一个技能是拦截，可以转移当前玩家所造成的仇恨。这使得开怪时，坦克可以更轻松地建立仇恨，而不用担心队员OT……

最后要注意的是两个怒吼Buff一定要常驻，CD一好就用，优先防御技能，毕竟生存是关键，其次才是攻击。

总结

圣骑战争坦是最强大的物理坦克，也是通用性最强的坦克，你可以用这套天赋打腹水、镶金，打灵魂之河或是碧鳞之灾。但当你面对的是法系Boss时，你会发现，其实自己还是挺水的。

减伤回复坦克——掠夺战争坦克

越战越强，以战养战

掠夺灵魂树38点点出来的死亡束缚带来了9%的减伤，这个Buff是常驻的技能之一。该灵魂树的上层还有个被侵染的敌人降低15%的伤害的技能，不过这个技能持续的时间不长，只有8秒。

除此以外，虚空和战争领主天赋树还各自提供了减伤技能，其中有个技能是让敌人对战士的伤害降低38%，这再加上常驻9%和被侵染的敌人减伤15%，就已经过60%了。

更何况这个数值还不包括灵魂树自带的每点降低0.38%和0.30%不同类型的伤害减免。

掠夺者灵魂树38点灵魂点出了战士需要的一切Debuff——减伤技能与吸血技能。尤其是吸血技能貌似平常，但实际上的回复能力不容小觑。一场Boss战下来，吸血技能带来的治疗量在统计插件上显示的甚至可以过万。

掠夺战争坦在1对1的Boss战中，掠夺者可以通过减伤效果让Boss的攻击降到最低，然后通过吸血效果，维持自身血量，从而取得胜利。

战争领主的灵魂树20点投入只是为了最大化防御怒吼的减伤效果以及全抗50点的加成。随着全民进入堕锤城开荒时代，抗性显得越来越重要。与其花500个铭刻换一套抗性符文，为何不投入5灵魂点获得50点全抗呢？

有的人说虚空的8点灵魂可以不要，全加在战争领主天赋树中不是更好么？但是若没有了虚空灵魂树，这套灵魂配置便没有了打断技能，这在副本中是不能接受的。

因为很多Boss的技能都要依靠坦克来进行打断，更何况虚空天赋中还提供了3%的减伤Buff，所以在虚空灵魂树中投入8点，既点出了打断技能，又点出了虚空对于力量高达25%的加成。力量的加成同时提高了格挡和招架的概率，反而提升了这个天赋的实用性。

总结


最强副坦——战争虚空坦克属性界面


最强减伤回复坦克——掠夺战争坦克灵魂树配置


最强减伤回复坦克——掠夺战争坦克属性界面


逆天盟战士1阶套装——军团士兵


逆天盟战士2阶套装——准将

掠夺战争天赋是一个拥有最强减伤效果的吸血型坦克，同时兼容了虚空高力量加成的特色，两种不同灵魂树的群嘲技能和Debuff传染等效果，让掠夺战争坦在面对群怪的时候也能保持稳定的仇恨。

最强副坦——战争虚空坦克

为团队而生，为团队而死

副坦需要什么灵魂？有人说是增加伤害，也有人说是降低伤害，其实这些不完全正确。

战争领主38点灵魂树点出的突击命令是一个增加团队攻强和法强的技能，通过多次使用，我们发现这个技能在翻译上出现了问题，实际作用是提升15%，而不是提升15点。

这个技能是一个非常好用的技能，一旦开启，就意味着输出瞬间提升了一个档次，这是每个Boss都必备的技能。举例来说：当Boss进入狂暴倒计时阶段时，开启这个技能会在Boss狂暴前将其击杀；或是在Boss进入危险阶段时，快速提高输出，顶过危险阶段。

集结号也是一个很好的技能，它能在刚刚刷新小怪时，迅速建立仇恨，20秒一次的CD也足够避免治疗与输出出现减员的情况。

另外战争领主28点灵魂还可以点出常驻Buff，以提升全元素抗性37点，你也可以根据需求选择40点耐力或是37点抗性，个人认为37点抗性的性价比非常不错。技能拦截也要点出，它可以转移当前玩家所造成的仇恨，也是副坦不可缺少的技能。

集结命令提高并回复团队队员25%最大生命上限，援护命令提高15%治疗量。这两个技能都是团队Buff，但它们却是副坦的灵魂技能。也许副坦从Boss开战到结束，只拉过一只小怪，甚至是全程无所事事，但你的队友却会因为这两个技能的存在而提高了不少容错率。若是没了这两个技能，治疗很可能会加不上，输出也很可能因为濒死而降低了输出。

这样一来，便导致了恶性循环，最终会被Boss灭团。所以副坦的这两个灵魂技能是整个团队不可缺少的一部分。

不过既然战争领主的能力这么大，为什么还要点在虚空上而不是保命技能多的圣骑上呢？如果你玩过副坦就应该知道，紧急时刻需要提高的是容错率，如果副坦没有提高容错率，而提高了自己的生存能力，那么一旦主坦倒了，副坦也无法接替主坦的位置。所以保命灵魂不如团队支持灵魂发挥得出色。

这样，虚空28点点出的进攻驱散和防御驱散，可以让副坦不仅可以驱散Boss身上的增益效果，而且还可以帮队友驱散Debuff，降低奶妈奶爸的工作量，于关键时刻拯救团队。

另外还有非常好用的延长施法技能，和一个打断技能，这使得你可以帮助主坦减轻法系Boss带来的压力。

虚空上端的裂痕召唤这个拉怪神技，配合中士的命令这个技能（这两个技能CD不是共用的），让副坦可以帮助主坦瞬间拉住OT的怪，或者帮助主坦聚怪。同时虚空天赋的高力量加成还能带给你分量相当足的坦克属性加成，让你不仅扛得起小怪，更能扛得起Boss。

很多时候Boss的压力不大的话，选择这一套天赋帮助团队会让整场战斗更加轻松。

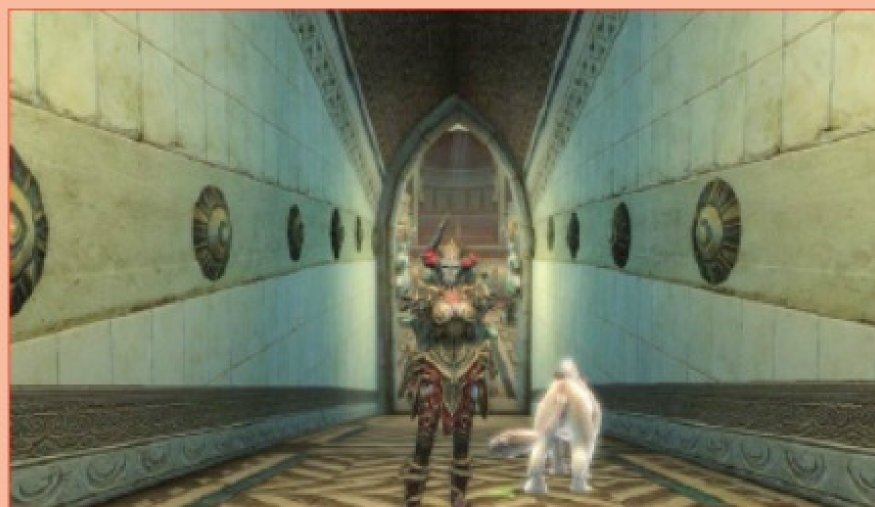
总结

战争虚空坦克是团队最受欢迎的副坦，使用这个灵魂树的副坦会默默无闻地帮助团队提高容错率，让团队可以出色地完成既定任务。

结语

战士坦克的全方位指南就写到这里了，上面的4种灵魂树配置都是经过很多玩家验证过的，它的实用性毋庸置疑，如果你们还处于10人副本、20人副本的开荒状态，那么可以让公会坦使用这些天赋来与Boss进行战斗。


逆天盟战士3阶套装——征服者


逆天盟战士4阶套装——胜利


神选者战士1阶套装——战术家


神选者战士2阶套装——哨兵


神选者战士3阶套装——卫士

REVIEW

P156

霍格沃兹游戏学院

以电子游戏为题材的电影总容易受到受众面的限制，但随着电子游戏的进一步普及，某些玩法迟早会成为人人皆知的概念。或许在未来的某一天，我们会在一部电影里某些曾经只出现在游戏里的设定，这时不会有个画外音给你介绍基本概念，而观众也不会有什么理解上的障碍，游戏才算是真正融入了社会中

■湖北 Tiberium

新一轮重建

新《模拟城市》发售后，在玩家群里掀起了轩然大波。这不仅来自于“不得民心”的全程在线设定和众多网络服务问题，新时代下的盈利模式也广为人诟病。但对于这么一款内容庞大，且还在不断成长的游戏而言，现在的评判，只为记录这款游戏在此时的缩影。



■10年之后，《模拟城市》又回来了，带着全新的工具，帮助玩家重建家园

模拟城市
SimCity
类型
模拟
制作
Maxis
发行
Electronic Arts
发售日
2013.3.5

《模拟城市4》发布于2003年1月14日。新《模拟城市》发布于2013年3月5日。除开中间那个失败的不配冠以〞模拟城市〞之名的《模拟城市——社会》，两作已隔10年之久。游戏发售后，EA自豪地宣布，新《模拟城市》两周即发卖110万份。玩家心中的那个在童年时期玩积木的小孩、在少年时期无聊地在课本上画线的学生，和那个青年时期在伟大建筑面前心驰目眩的年轻人，随着这个游戏的开场动画——卡车的引擎声、消防车的号角、起重机的电机尖啸、鼎沸的工人气息，以及一座城市里所拥有的其他千千万万种声音而完全复活了。他们坐在电脑前，进入游戏，下次看表，这一天便已过去——如同10年前他们所度过的那些日日夜夜，没有什么改变。

说到底，玩家在模拟城市中扮演的，到底是一个什么角色？与其说是一个市长，还不如说是一个独裁暴君。城市发展路线、区域规划、对外交流均由你一言而决。永远不会有民主选举，也没有市议会的弹劾，你手上的权力无远弗届。你想拆谁家的房子就拆谁家的房子，没有法院判决不许你拆，也不会有等待着推土机拆迁队的煤气罐和莫洛托夫鸡尾酒。你想建什么就建什么，核电站？没问题。重度污染的企业？没问题。城市就是你的，你甚至可以大笑着看着它在大火中毁灭——就好像尼禄皇帝一样。你就是意志，就是决心，就是这座城市本身。

这大概就是Maxis想要我们体会的感觉。城市就是玩家自己的化身。于是我们作为一个喜怒无常的神在这个城市上空无时无刻地注视着，玩家手握鼠标，握住是权杖。

市政厅

比起10年之前的《模拟城市4》，新《模拟城市》的进步是显著的：它从2D变成了3D，变得更加精致和好看，更不要提大量的新内容和新玩法。在这里我们可以不提简化的市政系统，玩家无需操心鸡毛



切尔诺贝利

核电厂是个好东西，不过负面影响么，大家都知道。现如今要全程联网，“切尔诺贝利”事故基本上是玩家的一大杀手，轰的一声响，大半个城市就全被污染了——考虑到真实情况，这种惩罚算是很小的了

蒜皮的小事；也可以不提可以自由定制的市政设施，这些特性在这10年的漫长等待中都属于理所当然的改进。我们理所应当期待这是一个更好玩、更自由、更能让我们建立起心中理想城市的模拟城市。但建设一个城市永远是复杂的，无论是在真实世界，还是在游戏里，即便游戏里的城市比现实中的城市要简单几个数量级。在模拟建设游戏日渐式微的当下，“模拟城市”如何能够吸引我们，吸引那么多玩家投入到建设中来呢？

一个解决思路就是数据。建设一个城市，运营一支军队，甚至控制一个国家，都会产生大量的数据。有些游戏将所有数据做成图表，或者做成可视化界面来让玩家进行参考，引导玩家利用数据来形成游戏策略。当然，我们知道有很多策略游戏除了数据界面之外一无所有——比如说《钢铁雄心》，或者《足球经理》。

但在我们现在看到的《模拟城市》里，Maxis的设计师的努力方向恰恰是将所有数据都隐藏起来。除了精简过后实在无可再精简的RCI、预算和人口统计表，我们在游戏中就找不到其它任何图表了，而前面那几个图表给玩家的引导作用只能说微乎其微。

Maxis如此努力的原因在于他们极力想将新《模拟城市》做成一个视觉驱动的游戏，而非数据驱动的游戏。如果将游戏产生的数据全部使用图表和可视化工具表现出来，玩家最后玩的就不再是游戏，而是数据本身——从交互上来讲，玩家就只被数据目标所驱动，他的游戏界面就会变成一堆数据集合，而不再是地图沙盘。类似的我们可以参考RTS游戏《最高指挥官》：玩家玩到后期，基本上就只需要战略大地图就可以进行游戏，甚至可以换句话说——不看大地图就无法将游戏进行下去。

Maxis的设计师不想让新《模拟城市》变成这样一个游戏。被数据驱动的建设没有个性，千篇一律，而且无比丑陋。消费者也不想要这样一个游戏，一个才进入《模拟城市》的初学者毫无疑问会被满屏幕的数据图表吓倒，从而“怒删”。《模拟城市4》对于初学者的过高门槛就在于预算平衡，玩家需要非常仔细地手动调节市政开支才能做到可持续发展。很多人可能在这一阶段就直接破产玩完，城市无法发展下去。新《模拟城市》的数值经过调整，变得更加智能化，避免了这种情况的发生。

于是新《模拟城市》就变成了我们现在看到的样子。游戏无处不在的虚拟建设助理引导你注意城市发展中出现的任何问题，你可以通过GlassBox引擎展现的画面直观地看到城市的状态：比方说哪里失火，何处犯罪，以及最紧要的交通堵塞和道路不通。需要额外的数据交互时则通过游戏里内置的数据透视工具，尽量将玩家绑定在沙盘上；玩家会面对着城市本身而



核辐射的数据透视图，范围和辐射程度一目了然



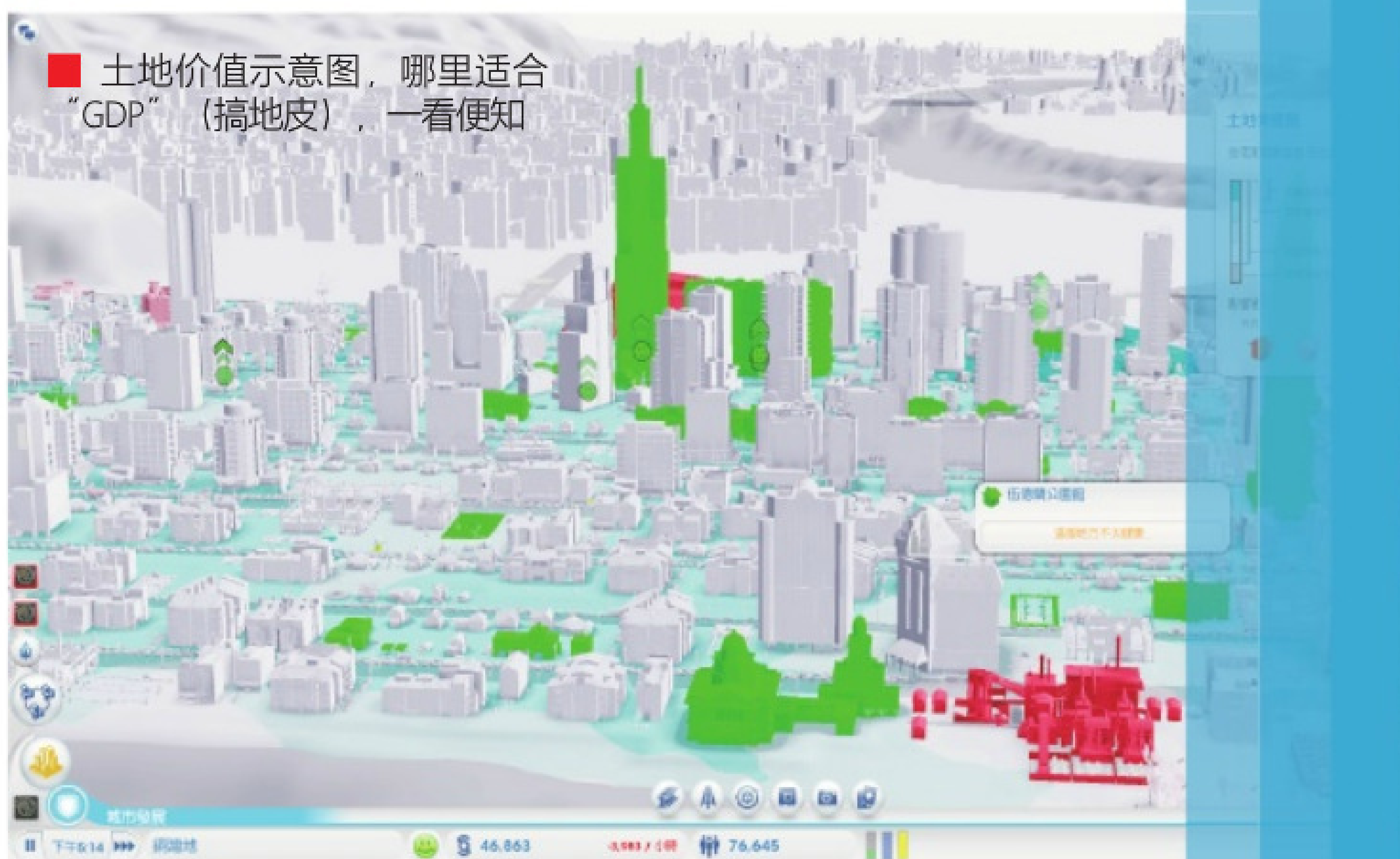
玩家可以通过空气污染透视图看到风向



人口信息表——游戏里的图表就只有这样几种



简单明了的交通状况图，比各种柱形图和列表直观很多



土地价值示意图，哪里适合“GDP”（搞地皮），一看便知

非数据图表——这样才是自己建立的城市。

从数据驱动的角度而言，游戏的规模也是很重要的。如果游戏规模过分庞大，那么数据驱动就不再成为一种选择，而是必须。毕竟除了图表和数据可视化工具之外没有任何其它办法来处理如此海量的数据。同类游戏如《特大城市》就会出现这样的问题，其基本硬伤就在于规模太大，这是一把双刃剑。《模拟城市4》使用区块划分来解决这个问题，但那很不成熟，区块之间的交互实在有限。新《模拟城市》没有给出完美的解决方案，而是做出了一个让所有人批评的决策：减小城市区块，扩大区域合作。

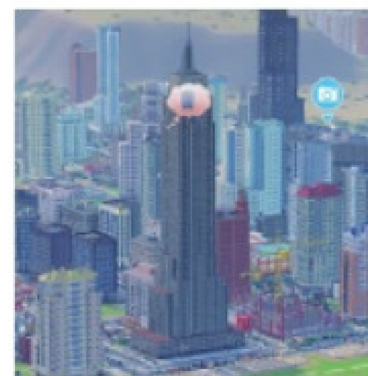
外交部

自从EA和Maxis宣布新《模拟城市》会是一个永远在线的网络游戏起，相关争论就从来没有停止过。《模拟城市4》给玩家带来太多回忆，游戏内容也依靠Mod社群扩展到了一个前所未有的高度，如果Maxis给我们拿出的只是一个更加漂亮，将前作那些不太让人高兴的特性拿掉或改进的"模拟城市4加强版"，大多数老玩家们也不过是耸耸肩，同样掏钱买下。但坦白地说，网络合作方面的尝试，象征着Maxis扩展游戏性的努力。倘若我是Maxis的主设计师，我肯定会也问我自己一个问题："我们能不能做得更好？"

于是我们看到了今天的新《模拟城市》。城市是在区域内发展的，你可以邀请你的朋友，或者加入一个新游戏去发展各自的城市，同一区域内的城市间交互大大增强了：一个城市的居民可以去另外一个城市工作、上学，或者居住；城市之间可以互相提供水电和其他公共服务，比如垃圾回收、公共安全、医疗和消防；整个区域的互联互通已经在大区域中被设计完成，有高速公路和铁路互相连接。这对于大多数"模拟城市"的老玩家，以及那些被其名声吸引的新玩家都是好消息：《模拟城市4》中的高速公路与铁路建设对他们来说实在是太琢磨不定了，毕竟不是人人都可以从那复杂的通勤系统里发现问题并且解决它们。

在单机游戏网络化方面，新《模拟城市》走的路跟"暗黑3"大致相仿，但这个游戏的固有机制导致了它在具体实现上跟"暗黑3"的差异相当明显。玩家固然可以在区域内共享水电公共服务和人口、工作、消费者，构筑共同市场，建设新的伟大工程，但是Maxis始终没有办法回答：如何解决区域间玩家的同步问题？

在一般的网络游戏里，玩家各自操作的角色有相当大的独立性，整个服务器都会有统一的时间线。在"暗黑3"的尝试中，这点并没有改变很多，只不过把整个服务器的统一时间线分散为各个独立游戏的时间线。新《模拟城市》的区域合作机制使得城市之间



帝国大厦

各种地标类建筑当然不会缺席，除了好看外，还能带来一部分附加功能，比如帝国大厦和威利斯大厦可以替代部分的商业区职能。前者维护费更少，可容纳更多的观光客



空气污染相当严重啊，此情此景，不由得让我想起"沙逼XX"



这是一座观光旅游城市，远处那是芝加哥最高的威利斯大厦



水源透视图，整个城市的供水情况井然有序，一目了然

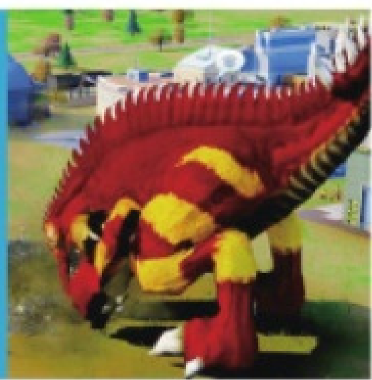


愤怒的玩家列出了新《模拟城市》和《模拟城市2000》的内容对比，意在将新作贬得一文不值

的关联要比一般网游里角色之间的关联紧密得多，那么如何处理上线玩家和下线玩家的城市关系？举个简单的例子，如果区域内始终同步时间线，你想向另一个玩家购买电力，但这个玩家下线了。第二天对方上线后发现你的城市已经因为缺电变得一片残破，你会不会接受这样的情况？

一般的玩家都不会接受这样的情况。Maxis的设计师也知道这一点。区域内的城市是异步的，玩家没有办法控制数据的刷新时间。这个解决方案远远称不上完美，Maxis在这里做出的决定只能被称为尝试。甚至可以说，Maxis在区域内合作上做出的所有设计都仅仅是一种尝试：区域内合作的实际内容非常贫瘠，提供的数据非常有限，尽管有些机制存在，但是你看不到它。比如区域共享的空气污染，你可以在视觉上看到被污染的空气，却很奇怪地无法在任何数据透视图里找到，而毗邻城市造成的空气污染对于你的城市是的确有影响的。如果上风口有一个重工业、高污染的城市，下风的城市就很难发展出高地价的商业区。此外，区域内合作有不少地方对玩家相当于黑箱，你只有做与不做的权力，却没有做出决策所需要的参考数据。

Maxis现在能做的，也只有尝试。区域内合作的问题如上所说，是核心机制的问题，目前并不存在一个比较完美的解决方案来解决玩家的异步性。在当前的新《模拟城市》中，玩家之间的互动内容还是相当有限。对此我们只能期待，Maxis能否在接下来的更新中逐步发现最好的解决方案？



恶搞元素

新《模拟城市》没有忘记把恶搞元素继承下来，巨大的蜥蜴——其实就是恐龙——正在吃垃圾

发改委

作为一个PC独占游戏，新《模拟城市》的首周销量是颇为可观的。但对于一个在发售前夜就购买了数字版的玩家来说，接下来的数天时间绝不意味着良好的游戏体验。EA与目前主流PC数字游戏发售平台Steam交恶，另起炉灶开发出Origin，自然是眼红这一片利润丰厚的市场。然而Origin的服务质量实难与Steam相较。由于缺乏玩家们已经习惯的“预购”，购买游戏时的响应很慢，连客户端设置都少得可怜。好在发售当天游戏还是比较顺利地上线了。可能是因为玩家群体大部分都在上班或上学的缘故，当天白天的服务器还算比较顺畅，但是到了发售日当晚，服务器就接近完全崩溃，笔者在尝试了大约一个小时之后终于放弃了努力。

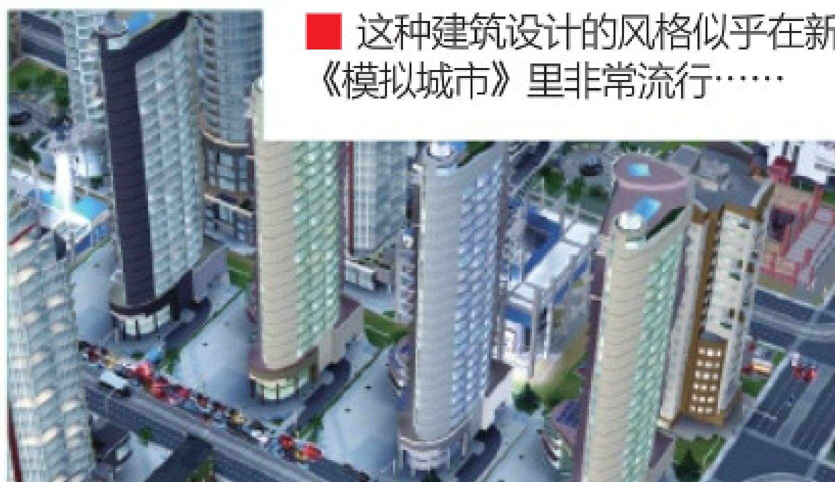
在接下来的几天，服务器的表现毫无改善。这直接导致了玩家们批评EA的狂热浪潮，亚马逊上的本作评分被刷到1分，其它游戏网站上的玩家评分也非常低。不管新《模拟城市》的游戏品质如何，如此糟糕的服务质量也只能让玩家持续不断地发出“EA必须死”的呼声了。



这是校车服务的常见现象，这个引擎在交通模型上有很多问题



一座没有电力没有水只有人口的城市……



这种建筑设计的风格似乎在新《模拟城市》里非常流行……



街上全都是来看演出的汽车，很容易发生堵塞问题

过了大约一个星期后，EA才慢慢将网络服务质量改善到基本能玩的水平。联想到“暗黑3”在初始上线时五花八门的网络错误代码，EA的改进速度虽然不能算非常迅速，至少也达到了及格线以上。过了差不多一个月时间，已经基本上没有人因为网络问题而无法游戏了。

接下来的事情颇有点戏剧化。有人发现EA和Maxis坚称的“新《模拟城市》是一个在线游戏，有一部分运算由服务器端完成”实际上是个忽悠。除了区域合作，城市建设实际上是完全在本地运算的，他们甚至找到了可以无限在线下运行游戏的方法（这种方法无法存档，所以也只能是实验性质）。因此，“模拟城市”系列的铁杆玩家发出的大部分声音都很简单：“给我们离线模式！”

说到底，为什么不给？我想答案十分简单明了：控制了新《模拟城市》，就控制了玩家的钱包。看看“模拟人生”吧，自从发售以来已经面世了多少资料片？有人算过，现在买《模拟人生3》的本体只要40美元，但是要买齐所有资料片则需要200多美元。新《模拟城市》也毫无疑问是这样的。还没有上市，简单包含3个国家的特色建筑补充包DLC就已经要价20美元。买了游戏的玩家都很清楚，这个原始版本里缺少多少东西：游戏缺少地图编辑器，很显然，一个DLC的内容有了；更大的城市建设区块（现有的实在是太小了），资料片；没有地铁，这是另外一个DLC的内容；缺少电视台、电台和娱乐建筑，20美元；没有沙滩、游泳池，另外20美元……这样下去，无穷无尽。《模拟城市4》的生命延续了10年，主要在于大量玩家贡献的Mod，EA和Maxis大可以汲取这些Mod中的精华内容，然后再把它们卖回给玩家，这如意算盘打得可好？

伟大工程

我在正文里并没有提到玩家抱怨了很长时间的交通AI的问题，因为它目前来看已经部分解决了。作为一个网络化的单机游戏，很多问题都是可以通过逐步的测试和更新来解决的，在这点上我对Maxis有信心。而目前就给新《模拟城市》下一个怎样的结语，为时过早。要担心的仍然还是EA，这个游戏发行商中的巨人会如何对待新《模拟城市》，毕竟《模拟城市4》已经过去10年之久，而现在的游戏环境也不再是10年之前。有激进的玩家认为EA和Maxis应该彻底放弃新《模拟城市》（以及它目前所出现的种种问题），让玩家社群自己接手，就像《模拟城市4》那样，这种想法未免太过天真。新《模拟城市》就像这个游戏新加入的伟大工程一样，需要持续不断地建设才能达到玩家满意的境界。或许要在一年之后再来看这个游戏，才会看得更准确，更清楚。



DLC狱！

与日产合作的新的电力汽车充电站DLC——可以想见这样的DLC日后还会有很多……



Maxis也出现在他们自己的游戏里……



火灾在透视图中以醒目的红色标出，伴有滚滚浓烟



全城火灾——被玩坏的城市，玩家就是上帝！



玩家反映比较多的是交通问题，如图。这样的交通已经不用我再说什么了……



月光下的小镇安详而宁静，建造自己心目中理想中的城市是每个玩家的目标

■湖北 Tiberium

以艺术之名

"带给我们那个女孩，你的债务一笔勾销。"布克·德维特打开盒子，里面是一把手枪、一张照片、一把钥匙，狂风暴雨中一座灯塔的轮廓依稀可见。Booker爬上木制码头，朝灯塔走去。一个男人，一座灯塔，一个城市。总是如此。

生化震撼 无限
BioShock Infinite
类型 射击
制作 Irrational Games
发行 2K Games
发售日 2013.3.26



"如果哥伦比亚不是此时此地的方舟，那它还能是别的什么呢？"先知康斯托克如是说。高天上的哥伦比亚无时无刻不昭示着被上帝选中的骄傲。以先驱哥伦布之名，先知康斯托克率领美国最出色的那一批儿女建立起哥伦比亚，无愧为天空中的光辉之城，以神之旨意高悬于地下的罪恶国度上。

光辉之城

布克坐着火箭有惊无险地来到了哥伦比亚城。这座城市美得几乎不真实，漂浮于云层之上，头顶是从未见过的湛蓝天空和明媚阳光：人人彬彬有礼，连街上卖热狗的小贩都对你微笑；男男女女们围成数圈谈笑，讨论着即将到来的庆典；小孩子们围着喷水龙头互相打闹；店铺里没有店员，只有招牌上写着"请自行取用并且付款"……布克想着那个照片上的女孩、在纽约肮脏狭窄的公寓和无法支付的巨额债务——哥伦比亚和地下的索多玛，似乎的确是两个世界！

穿过博览会的布展，布克来到了人群集聚的舞台。"那位先生！没错就是那位先生，请到台边来！"阴差阳错之中，布克被请到了舞台边参加活动。

大幕拉开，一对夫妇被机器推到台前：丈夫是白人，妻子是黑人。他们犯了在哥伦比亚不能被饶恕的罪行：打破了黑白不能结合的禁忌。此时哥伦比亚华丽雍容的面纱被掀开了一角，露出了下面血腥而丑陋的本色。

《生化震撼——无限》如此登场。在初代中我们见识了极乐城，大亨安德鲁·韦恩建立在海底的光辉之城，由科学和资本主义铸成的奇迹之所——"上帝与国王皆无所在，唯人而已"。甫一来到极乐城，越过壮美的海底景象，来到我们面前的就是疯狂的居民和破败血腥的装饰，但我们仍然可以看见在厚厚血迹掩盖之下的华丽布景。然而在《无限》中，我们看到的却是一派繁荣景象，直到园游会的展览，我们才得以见到这个城市的真面目。一个在海底，一个在天空；一个之前壮丽辉煌，现在丑陋不堪，一个正当雍容华贵，内里腐朽堕落。极乐城和哥伦比亚有如镜像中的两极。

极乐城的基石是安德鲁·韦恩的自负和极端个人主义："极乐城建在海底并非是不可能的，它建在世界上的其它任何地方才是不可能的。"而哥伦比亚的基石则是基督教和美国例外论。它担负的"昭昭天命"，是为上帝的选民们提供一艘新的诺亚方舟，逃离地下已经背叛了美国开国国父们理想的罪恶国度。

就跟从极端个人主义迅速滑向无政府主义的极乐城一样，哥伦比亚跟当年的美国也没什么区别："美国例外"和"昭昭天命"的年代，是数百万华工建立起横跨两洋的铁路，每一根枕木下都躺着华人尸骨的时代；是芝加哥贫苦的无产阶级组织工会举行罢工，要求提高工资减少工作时间，却被工厂老板和资本家雇用的平克顿（Pinkerton）之流的私人武装镇压的时代。这是那个光辉的大时代火热前景下的残忍本质。哥伦比亚作为白人的济世方舟，却是有色人种和无产阶级的地狱。"民众之声"（Vox Populi）就是这样一个下层劳动人民和有色人种的组织。他们潜伏在哥伦比亚专门吸纳底层劳工的芬克镇（Finkton，与平克顿的相似之处并非巧合），寻找着革命的机会。

混血的后代……还是混血

在初代中，主角Jack一开始仅仅是作为飞机失事的幸存者来到极乐城的。在《无限》中，主角布克也仅仅是受托来到哥伦比亚营救那个女孩。但是随着故事的深入，玩家会逐渐发现无论是布克自己，还是这个任务，都没有那么简单。

玩过初代的玩家都对这个不太像FPS的FPS印象深刻：复杂的主/被动技能树，满地都是可以互动的物件。曾经有消息说初代原本打算策划成一个RPG，半路出家改成FPS，这大概是真的。这既是这个系列的优势，也是它最大的劣势：原本为RPG投入的超量资源和美工让这个游戏成了新世纪最独特、最唯美的FPS之一，同时也成了手感最糟糕的FPS之一。高门槛、接近于零的射击手感、敌人超快的移动和几乎没有受创硬直的诡异身法……复杂的技能组合也让很多入门玩家感到头疼。然而这些都不算是什么，初代最大的问题在于将超量内容压缩进一个有



■ 无限的灯塔体现无限的循环和无限的世界



这究竟是怎么回事！为什么我们看到了极乐城……



■ 厕所里的土豆，居然还是可食用的……



■ 每次都是一座灯塔一个城市，“生化震撼”系列历来如此



正在画像的鲁特斯兄妹二人。他们两个人到底是……



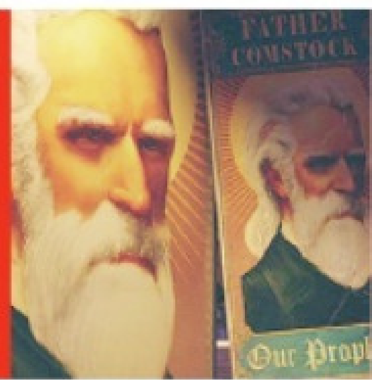
■ “大头，或是国徽？”这种内涵桥段在游戏中比比皆是



来到康斯托克宅邸，六月漫天飞雪，必有冤情



■ 光辉之城哥伦比亚沐浴在一片日光中，哈利路亚



康斯托克

康斯托克是哥伦比亚的统治者。哥伦比亚是个反乌托邦，而康斯托克是个彻头彻尾的种族主义者，这一点从很多康斯托克自己的录音带里都可以听出来

限流程造成的信息过载。玩家从头到尾很难有喘息的机会，经常是面对着敌人/大老爹，头顶上自动摄像头的警告声呜呜响，玩家还要听一下刚找到的录音带，正好Atlas又来了新指示……这样多的内容如果放在一个流程20个小时的RPG里，大概是很恰当的；但是放在这样一个流程短得多的FPS里，玩家可能玩到最后都一头雾水，搞不清自己干了什么。

《无限》极大地改善了这个问题。简化的技能树和增强的射击手感让它作为一个FPS基本上合格了。但是系列遗留下来的翻箱倒柜传统实在是游戏的败笔之一。明明知道这不是一个RPG，能翻出来的不过是一些随处都能搞到的弹药补给罢了，但就是忍不住要去翻，这是人类天性。而过多可互动的物件导致玩家在很多时候忙着翻垃圾桶而忽视了制作组精心设计的叙事元素，这并不是罕见情况。况且作为一款这么优秀的游戏，这种可互动物件在设计上的随意性经常会破坏游戏气氛。已经有这样的吐槽——为什么在邮箱里能翻出一个蛋糕，在午餐盒里能翻出手枪子弹，在收银机里翻出一个菠萝……哥伦比亚的市民们，你们平常是怎么生活的啊？

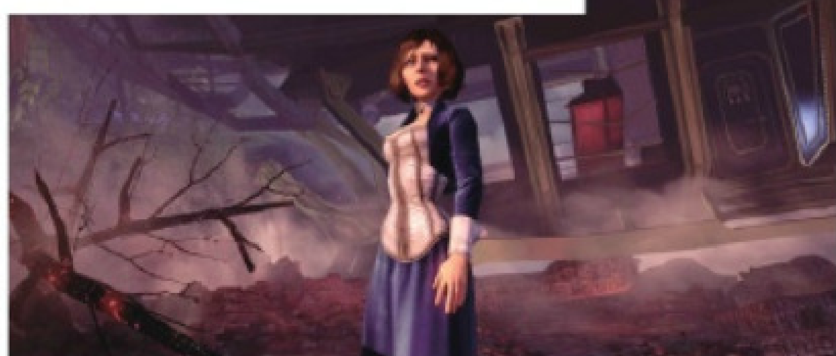
伊丽莎白

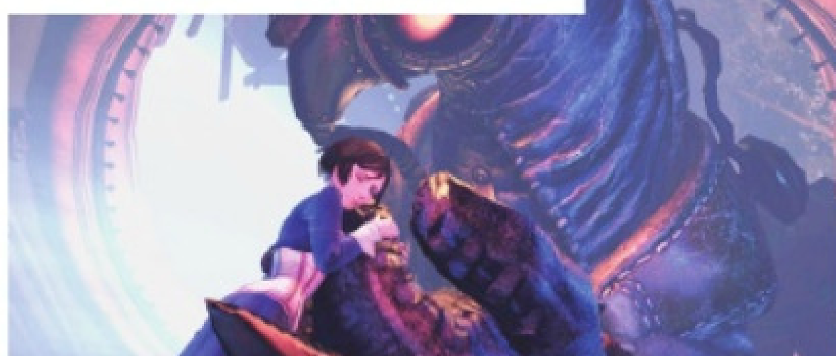
“带给我们那个女孩，你的债务一笔勾销。”那个女孩就是伊丽莎白。她有着能够开启“裂缝”的神奇能力，被锁在了哥伦比亚的天使纪念碑中，由一只机械的大鸟守护着。布克杀掉了如此多的人，最后将她拯救出来，她与哥伦比亚和布克之间，到底有怎样的联系？

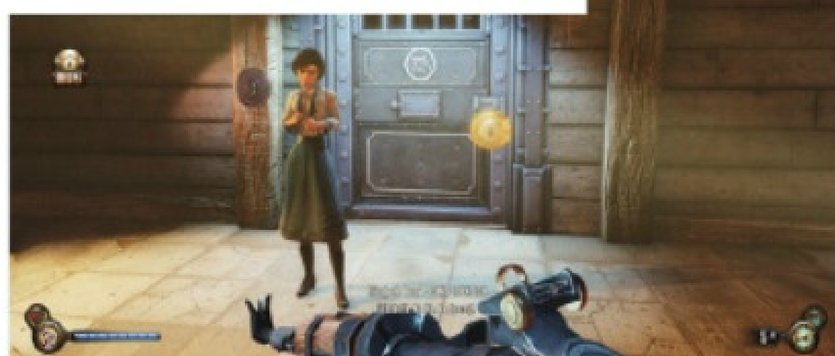
长久以来，玩家与AI同伴的互动一直是个老大难问题。想让有限脚本的电脑AI表现得像一个活生生的人类同伴，实在不是一件容易的事情。这里我们不必提诸如CoD系列跑龙套的战友们，他们只不过是来活跃气氛的。而类似《生化危机5》里的强制电脑AI伙伴经常让人忍不住想要砸手柄——他们不帮倒忙已经是最好的表现。

但伊丽莎白让人很难觉得她只是个脚本AI了。她走路的样子、说话的样子、琢磨周围物件的样子都让人觉得她是一个活生生的人类。闲暇时刻，她会好奇地打量周围的环境，试着去摸一摸、碰一碰那些新奇的机器。在战斗里她也完全不会妨碍你——还会偶尔帮点忙，给你补充弹药和医疗。如果用一个词来形容，那就是“自然”——玩家跟伊丽莎白结伴的旅途中，很少会感觉她是一个脚本控制的角色，很少会感觉到她在关键时刻以AI特有的局限性来妨碍你。联想到之前那些战斗碍事，平时傻站的“队友”们，伊丽莎白虽然远远称不上真的人工智能，但是她的确是目前最真实的游戏角色了。

伊丽莎白被鸣鸟抓回了康斯托克宅邸，布克


伊丽莎白是游戏史上最有魅力的AI角色之一


可惜，动人的伊丽莎白也是一个巨量脚本的合集


在游戏流程里，你会忍不住停下来，好好观察眼前的伊丽莎白


跳舞中的伊丽莎白尽显青春少女情怀

紧随其后，想要将伊丽莎白解救出来。康斯托克的宅邸鬼影幢幢，破烂的医疗区里是一大批幽灵般的精神病患者，看管他们的是寂静男孩（The Boy of Silence），一个带着恐怖头盔的盲人，只要一有风吹草动就会把这些可怜的患者变成渴望暴力的疯子。玩家行至此，他们肯定会想到一个地方：101号房。布克听着广播里伊丽莎白慷慨激昂的声音，思索着伊丽莎白究竟为何如此；她为何会爱上老大哥。他拯救的不光是伊丽莎白的命运，还有哥伦比亚，以及纽约的命运。

剧情艺术与游戏艺术

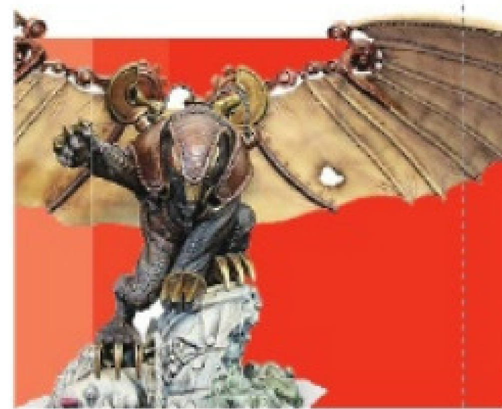
《无限》有着到目前为止，游戏史上最激动人心的故事之一。但它的故事基本结构在之前的小说、电影，乃至其它游戏里出现过了。为什么单单就它获得如此高的评价？这里还是要回到原点，回到与游戏最相似的那种艺术形式——电影的理论里来，答案早就已经说得清楚明白：故事如何并不重要，重要的是讲故事的方式。

长久以来，游戏被认为是一种新的艺术形式，那么它如何和其它艺术形式区分开来呢？在游戏里塞精美的画面、典雅的音乐，或者一个莎士比亚水平的故事，那就称得上是艺术了？事情不是这样。把游戏里改装成大片，玩现在所流行的“游戏电影化”也不是艺术。《无限》拥有到游戏里最好的故事之一，那么《无限》算不算艺术？

游戏的精义在于“互动”，核心是玩家的参与。如果只是玩家被动地观赏演出，也只能是一部伪装得很好的电影罢了，这也是目前电影化大潮带来的弊病之一。能被称得上是艺术的游戏，诸如《传送门2》《时空幻境》，它的交互过程才是叙事的根本手段，而不是被动的演出本身。设想《传送门2》里没有空间枪，《时空幻境》里没有时间停止，那么两者的故事根本无法成立。这些游戏完全构建在“玩”这个动作上，演出是为交互服务的。

如果我们带着这个视角来评价《无限》，它的弊端也显现出来了：这个游戏的交互部分和演出部分是割裂的。作为一个FPS的部分和作为一个非常复杂深刻的故事之间的联系相当松散。玩家大可以跳过所有的战斗，一样获得对这个故事的理解和感动。它的演出段落达到了目前游戏的最高水平，但这和它FPS的那一面没什么关系，这是它同上述几个游戏的根本性差距。

《无限》是一个杰出的游戏。凭借故事和演出，它当得起“神作”二字。虽然按照我们苛刻的标准，它还不足以堪称艺术品，但它的确为后来者立了一个标杆，告诉它们，究竟如何用游戏来讲好一个故事。



鸣鸟

《生化震撼——无限》豪华版附送的鸣鸟手办足以让玩家垂涎欲滴，这个半生物半机械的家伙充分反映了制作组的“人设”功底



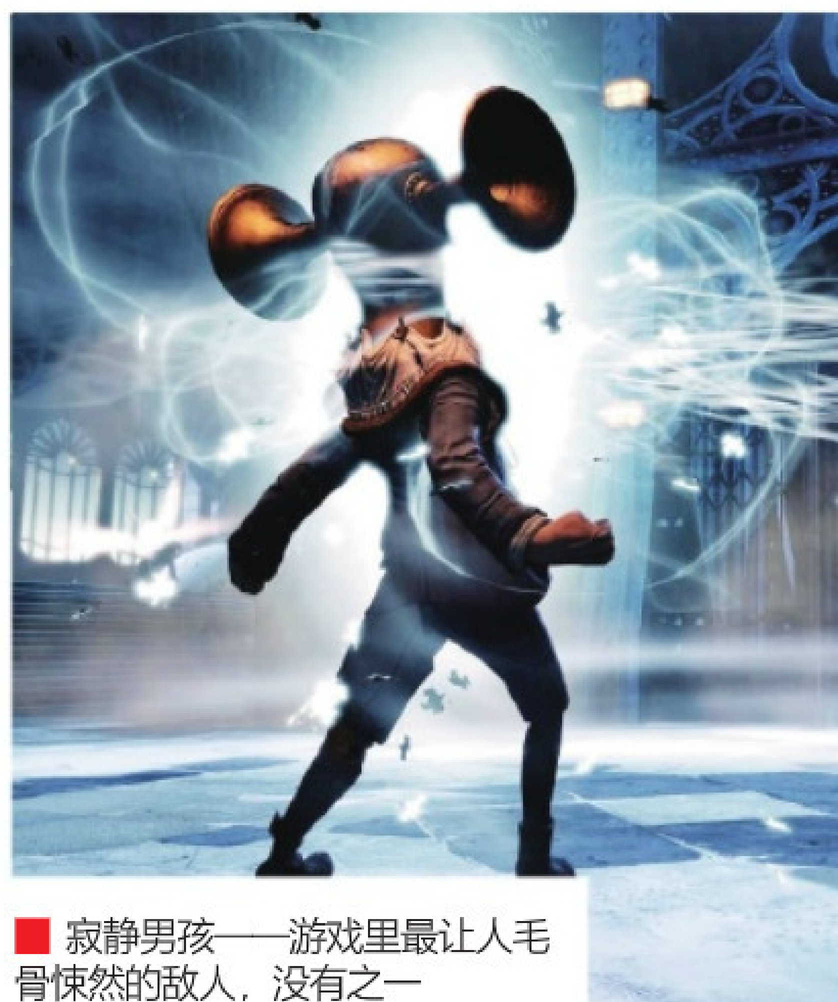
当精彩的剧情推进时，玩家多数只能做一名观众，与游戏本身割裂了开来



“有些人生来便挥舞旗帜，那颜色是红、白和蓝”



《无限》的场景也是充满艺术气息的，游戏开始的接待中心和临近结尾处的一些章节给人难以描述的华美感觉。还有许多曾在演示视频里见到过的场景则压根没有在游戏里出现，肯·列文说他至少做了好几个游戏并不是空话，这游戏绝对是美工的噩梦和玩家的盛宴！



寂静男孩——游戏里最让人毛骨悚然的敌人，没有之一

■辽宁 Nemo

献给平台动作玩家的大礼

Twisted Pixel公司对于PC玩家是个陌生的名字，但在Xbox 360圈子中，他们早已功成名就，产品均获得了不错的评价，最著名的当属2009年的《爆炸人》。如今续作《爆炸妹》登陆PC平台，除了游戏本身的素质可圈可点外，更伴随有一段业界以大欺小的艰辛故事。

爆炸妹
Ms. Splosion Man
类型
动作
制作
Twisted Pixel Games
发行
Microsoft Studios
发售日
2013.4.3



■ 和很多从XBLA走出来的游戏一样，《爆炸妹》有着让人眼前一亮的玩法和厚道的关卡内容，还有搞笑的Kuso精神

在《爆炸人》里，主角爆炸人的身体由易爆物质构成，是一场实验的意外产物，拥有自我意识的他想要突破科学家的围追堵截逃出生天，把实验室炸了个天翻地覆。与其他平台动作游戏相同，《爆炸人》的核心动作是跳跃，但制作组用爆炸代替了普通的跳跃动作。主角的身体里蕴含着大量能量，为一次又一次的爆炸提供了条件。爆炸可以飞上高台，可以消灭敌人，也可以触发机关。游戏的操作十分简洁，凭借斑斓的画面、丰富的关卡和细腻的手感，一经推出就大受好评，在Xbox社区投票中被玩家评为2009年最佳XBLA原创游戏，根据Gamerankings的汇总，本作的媒体平均分为85（100满分），成绩斐然。如果你对《爆炸人》感兴趣，不必回头去找2009年的原作，因为《爆炸妹》已经登陆PC和iOS平台，关卡比《爆炸人》更丰富，细节也更完善，游戏体验自然更好。

《爆炸妹》的剧情延续前作，科学家吃尽苦头，终于捉到了爆炸人，将其关回实验室，谁知又意外创造出一个更疯癫的爆炸妹。游戏不光考验玩家的动作神经，还有很多类似《传送门》的解谜桥段，需要利用场景中的重力、弹力和各种机关道具才能继续前进，很多技巧颇为搞笑。比如实验室的防卫激光可以轻松烧穿爆炸妹，但对女科学家无效，主角就需要钻进女科学家的肚子里，借用她的身体度过险境……

前作首次为平台游戏引入了“跳过难点”的设定，如果玩家在同一个位置死掉数次，游戏就会给出跳过这一段关卡的选择，这个功能在游戏中被称为“诺夫之路”。一旦走上“诺夫之路”，爆炸人就会穿上一条令人喷饭的蓬蓬裙，其意义不言自明。“诺夫之路”在某种意义上解决了卡关问题，但一些玩家不愿戴上耻辱勋章，靠自己的能力又无法通关，处于两难的境地。制作组吸取教训，在《爆炸妹》中对难度进行了调整，关卡的检查点更

密集，降低了死后重来的挫折感。新增的大地图类似《超级马里奥3》，玩家可以自由选择路线，一些较难的关卡处于支线位置，即使跳过也不影响通关。“诺夫之路”依然健在，用过这个功能，爆炸妹就会穿上一条臃肿难看的秋裤，本作难度较前代有所降低，只要细心苦练不难通关，要不要穿秋裤就看玩家自己的态度了。

本作的关卡数量与前作相同，共100关，单人和多人模式各占一半，对于那些找不到人合作的玩家，本作又设计了“两女一柄”模式，用一个手柄同时操作两名角色。但就笔者的体验而言，一个人操作两个角色的感觉十分别扭，想要体验合作模式的乐趣，还是在屏幕前或网络中找一个同伴跟你配合吧，“两女一柄”更适合那些录制极限一控二视频的玩家。

抄袭风波

细心的人可能会注意到，《爆炸妹》有不少拿Capcom开涮的恶搞，如第一大关的Boss名为“生化尖兵”，攻击方式与Capcom同名游戏的主角类似，使用伸缩的机械手臂。这一切都是制作组小小的报复——Twisted Pixel最初并不痛恨Capcom，恰恰相反，制作组的大部分员工都是“洛克人”的爱好者，几年前开发《爆炸人》的时候，他们曾希望Capcom成为游戏的发行商。制作组带着试玩版找到Capcom，却遭到拒绝，Twisted Pixel随后将发行权交给微软，大获成功。

然而，2011年，Capcom却在iOS上推出了一部名为《爆炸麦克斯》的游戏，世界观和玩法与《爆炸人》完全相同，甚至连“空中连续爆炸3次，碰到墙壁地板恢复”的设定都照搬了过去。这款游戏图像简陋，缺乏精心设计的动画和幽默感，山寨味道十足。Twisted Pixel的程序员麦克·亨利对此勃然大怒：“真没想到，《爆炸人》也会成为被山寨的对象，同行借鉴没什么，但这种彻头彻尾的剽窃就是另一回事了。就算你要剽窃，好歹把最有趣的细节也一起剽过去啊！”制作组并没有起诉Capcom，多年来，游戏抄袭在法律上一直是个理不清的话题，Twisted Pixel只是一家小公司，在法庭上与Capcom这样的大公司对峙，占不到什么优势，只得作罢。Twisted Pixel公司的CEO迈克尔·威尔福特对此一清二楚：“我们只是一家小公司，Capcom明白这一点才敢胡作非为，我们只要在iOS上推出一款比他们更好的游戏就成了，这又没什么难度。”于是就有了现在的《爆炸妹》。

《爆炸妹》最初定为XBLA独占游戏，或许是因为CEO跟Capcom赌气，这部作品才被移植到PC和iOS上。当然，以玩家的角度来看，能够让更多



美髯公

《爆炸人》所用的Beard引擎得名于公司里的一名蓄有络腮胡子的高层



名为“生化尖兵”的Boss其实是Twisted Pixel怨念的具象化吗？



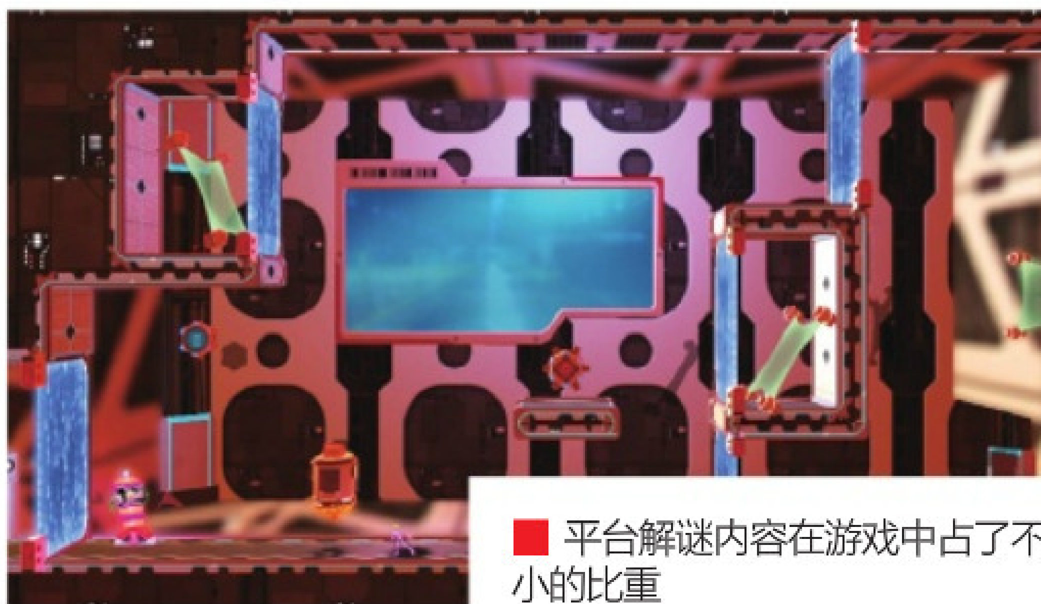
当年的《爆炸人》通过爆炸将攻击与跳跃融为一体，带来了喧嚣新颖的玩法

《爆炸妹》的剧情紧扣前作，一上来主角就落网了



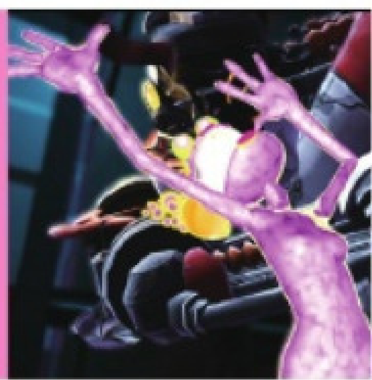


标准的无厘头桥段——躲在女科学家嘴里穿越激光



平台解谜内容在游戏中占了不小的比重

的人玩到这款佳作，本身就是一件乐事。Twisted Pixel也承认，《爆炸人》模仿了其他名作系列，跳跃和攻击融为一体的设计显然源自《索尼克》，攀墙的动作和手感类似《洛克人》，实验室的解谜则借鉴自《传送门》，但借鉴不等于抄袭，更不等于山寨，《爆炸人》将前人的精华充分理解吸收，又不失独到之处，很多创意得到了业界巨头的赏识。《新超级马里奥Wii》的“超级向导”模仿自“诺夫之路”，而《传送门2》的合作模式也借鉴了《爆炸人》的联机系统。Twisted Pixel并没有对任天堂和Valve产生厌恶，这些都是合情合理的创意交流，唯独不齿Capcom那种赤裸裸的剽窃。



疯狂妹子

改头换面后爆炸妹比之前的爆炸人更加癫狂，荧光紫闪瞎敌人的狗眼

以己之短，博人之长

但是换个角度来看，《爆炸人》和《爆炸妹》都缺乏独树一帜的核心系统，不像《时空幻境》那样令人难忘，爆炸也不过是跳跃的一个翻版。除了有趣的角色和幽默的细节，本作并没有什么乐趣是其他平台动作游戏体会不到的，你在《索尼克》《传送门》或《超级肉肉哥》等作品中也能得到类似的游戏体验，这确实是系列的软肋。制作组把很多精力用在了画面和剧情上，Boss战甚至有模仿《战神》的痕迹，虽然效果不错，但我并不认为这是独立游戏应有的发展方向。游戏安装后的容量高达3.7GB，与前面这几个短小精悍的名作形成了鲜明的对比。平台动作独立游戏应该以小博大，《爆炸妹》这种越做越大的游戏颇有种高不成低不就的尴尬味道，它的画面远比其他独立游戏华丽，但又无法与《索尼克——世代》等鸿篇巨制相提并论。本作的关卡设计也存在少许缺陷，一些机关的欺骗性过强，第一次玩时必然会被戏耍致死，风格更像是《猫里奥》等恶搞同人游戏，而非一部成熟的商业作品。在《爆炸妹》里，即使你知道正确的过关方式，只要速度不够快依然没辙，这种设计更多考验的是玩家的反射神经，而非逻辑思维，这并不是成熟的商业作品该有的面貌。

《爆炸妹》的媒体平均分为84，与前作基本相当。一方面，续作引入了更多机关，关卡花样更多，细节处理也更好，但另一方面，在核心机制上，游戏并未取得突破，更像是一个大型资料片，系列的发展已经进入瓶颈。当然，游戏本身的素质毋庸置疑，只是玩法较为核心向。如果你对《马里奥》《索尼克》《传送门》等情有独钟，或是喜欢独立游戏，甚至对《猫里奥》这样的恶搞游戏感兴趣，那么《爆炸妹》就是一份献给你的豪华大礼，100关的长度、丰富的隐藏要素和多种模式足够玩上很久很久，不论是休闲消遣还是严肃挑战，本作均能满足你的要求。P



本作新增的大地图足够让平台动作游戏玩家大呼过瘾



合作模式下的爆炸妹当然要以颜色来区分了



这就是所谓的“两女一柄”模式，看看就好……



本作细节出色，玩家在关卡中经常会看到一些有趣的细节



大开大合的巨型Boss战有《战神》的影子，但其实画面风格制约了战斗视觉表现力

■策划 本刊编辑部 ■执笔 悲剧刺猬、Oracle

复古背后的创意透支

移动平台就是这样让人捉摸不透，一边有画面向主机平台看齐的3D大作，一边又有靠创意制胜的小品。古老的像素游戏在这个新潮平台上全面复苏，大概是最让人意想不到的事实。然而与怀旧向游戏不同的是，移动平台上的像素游戏往往是极端创意与极端逐利的结合体。



■ 随着移动平台上的像素游戏越来越多，像素画面俨然成为了一种热门风格

迅猛追击
Nimble Quesgt
类型
动作
制作
NimbleBit
平台
Android/iOS
最近更新
2013.5.3

屠龙骑士
Slayin
类型
动作
制作
FDG Entertainment
平台
iOS
最近更新
2013.4.4

纸笔骑士
Knights of Pen & Paper
类型
角色扮演
制作
Behold Studios
平台
Android/iOS
最近更新
2013.4.10

《屠龙骑士》和《迅猛追击》是前段时间让人耳目一新的像素佳作，以我周边的情况来看，很少有人能抗拒它们的魅力。他们均有怀旧的像素画面、简单的MIDI音效、朴实却极富乐趣的玩法，连手感都如出一辙——爽就一个字。但在复古的游戏形式下，是一套标准的现代移动游戏模式。

旧瓶装新酒

前段时间我曾在这个栏目介绍过一款RPG版的“扫雷”，结果没过多久，又来了一款RPG版的“贪吃蛇”，直叫我啧啧称奇。期待以后移动平台会出现一款RPG的“俄罗斯方块”，这样几大最古老的电子游戏就齐活了。

对，《贪吃蛇》，这就是《迅猛追击》的主要玩法。我并不是一个喜欢《贪吃蛇》的人，然而一进入《迅猛追击》就不可自拔，这要归功于制作组的敢想敢做。

一开始，我是一名孤单的骑士，像吃错药似的一直向前走，永远不回头，一旦碰壁就Game Over，于是只能在场景里兜圈子。随着敌人慢慢刷出，干掉敌人后有一定几率得到队友，队友越来越多，跟在你屁股后面排成了长龙，这就是一个典型的贪吃蛇形态。你的队友里有搓火球的法师，扔炸弹的博士，射子弹的猎人，一大群熙熙攘攘，而敌人也会三三两两组队，在两队侧翼相对时，便如海战里的侧舷炮击般纷纷攻击对方。但无论你带了多少小弟，一定要记住贪吃蛇的基本守则——不要撞上任何东西，否则打头队长一旦挂掉，整个队伍立刻烟消云散。

抛去扎实的像素美工，《迅猛追击》最大的卖点是将RPG的复杂职业融入到了《贪吃蛇》那极其单调的玩法里，二者没有丝毫违和，其中爽快的手感又为整个游戏增色不少。游戏操作很简单，只需要在对应方向划动即可，骑士干脆利落的顺劈动



自带剧透

iOS的高分辨率赋予了小小的图标丰富的表现力，游戏图标揭示了基本玩法——皮糙肉厚的骑士带队，后面是两个高伤害输出的DPS

作和利刃破空声让人舒爽无比。随着流程的推进，你能解开多达15种职业，剑骑士的顺劈、枪骑士的突刺、博士的炸弹，不同职业担任队长，带来的操作体验和战斗思路是完全不同的。比如使用枪骑士时，你多半喜欢追着敌人突刺而不是侧翼交火。你带了哪些队友，各职业的位置分布如何，都会影响到这条“蛇”的整体实力。

原来《贪吃蛇》还可以这样玩！这是朋友们在看我演示游戏的时候最常发出的感叹，进而纷纷表示要试一试。以大众熟知的游戏题材为载体，辅以难度为零的上手门槛，这是《迅猛追击》赖以成功的关键。而短平快的移动平台是孕育这类游戏的温床——哪怕游戏内容非常单薄，只要某一方面非常突出，就能迅速赢得大批玩家。

相同思路下的佳作还有近期的《屠龙骑士》，同样是将简单至极的内容化腐朽为神奇。这是一款动作游戏，但游戏架构被最大程度地简化，甚至连卷轴都省去了，你的角色就在一个封闭的屏幕空间里不断地杀史莱姆。操作非常简单，只有3个虚拟按键，分别为左、右、功能键。事实上你的角色会自动行走，你只需要转向即可，所有敌人都是一击必杀，所以也不存在打法可言。默认的骑士角色看上去非常无脑，攻击是自动的，你只要从屏幕这头走到那头，就会自动清掉所有挡在你面前的怪物。

听上去很无聊是吗？但《屠龙骑士》的一个亮点是史莱姆的出现方式，并非从屏幕的两侧进入场景，而是从地下冒上来，并且你能看到这一过程，下盘不保，只能先躲开，待史莱姆的身体全部浮现出来后再攻击，这就提供了一种基本的风险机制。同时游戏有一种奖励机制，玩家连杀一定数量的怪物后会获得金币加成，金币除了可以买各种强力装备，还能购买新的角色，因此保持高连杀数就是挣钱的关键。玩家需要时刻在身边留存一定的怪物，并提前走到怪物即将出现的区域，以保证连击不会断。硕大的虚拟按键避免了操作失误，同时表现出一种“掌机套手机”的怀旧情怀。

总的来看，《屠龙骑士》就是将2D平台动作游戏的精华抽出来做成一个封闭的小版面，扬长避短，风格硬派，能在第一时间吸引对这类游戏有爱的玩家。

逐利的缺憾

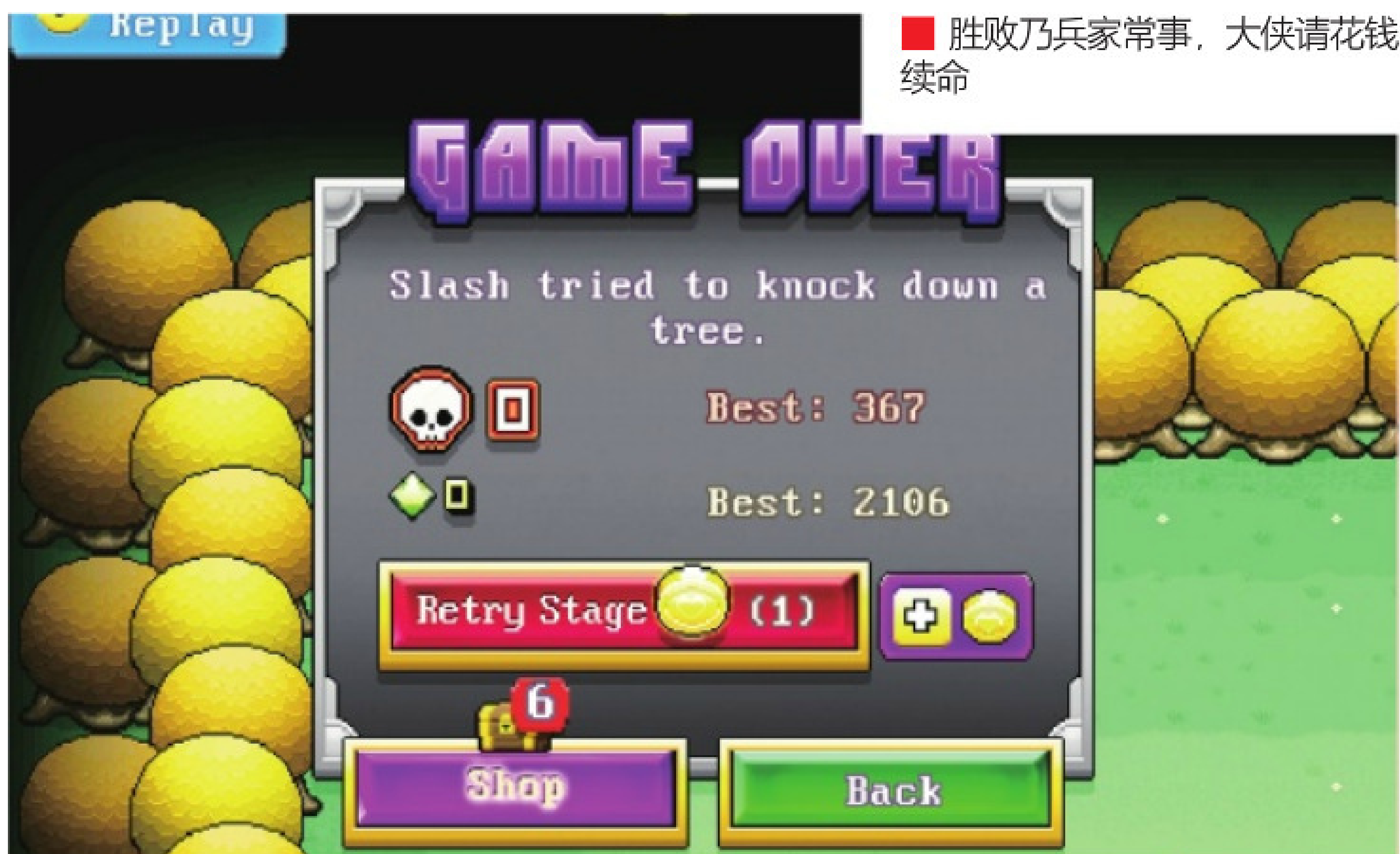
上面说了这么多，归纳成一句话，就是《迅猛追击》和《屠龙骑士》都很好玩！这也是我沉迷数小时的原因。但来得快去得也快，沉迷过后，我把它们扔进“待删除”文件夹，不想再碰一下。为何会导致这种结果？我想“成熟”的盈利模式是罪魁祸首。



带着一群小弟在地图上肆虐的感觉很爽



《迅猛追击》的教学就是一个标准的《贪吃蛇》游戏截图



胜败乃兵家常事，大侠请花钱续命



游戏的可选角色很多，普通玩家不内购的话很难获得后期角色

上面提到的这两款游戏有一个共同特点，玩家每次从初始场景开始，无法存档，一旦挂掉，只能从头再来，重复劳作（“劳作”比“游戏”更准确地描述了这种行为），好不容易打到刚才的难点，不幸再挂，开始下一次循环。

我把这种模式称为“跑酷”模式。具体是哪个游戏开创的暂不可知，只是我最初是从跑酷游戏接触到这种模式的，而几乎所有的跑酷游戏都采用了同样的套路。伴随而来的是被无数移动游戏奉为准则的盈利模式：挂了是吧，要不要续命？不然就从大老远重新开始多累啊。哟你又来了，刚才的墓碑就在前面，要不要先用个Buff道具啊，不然再挂了多难堪。

这里所说的“道具”通常需要特定的货币来支付，这种货币在游戏里根本不经用，最直接的获取手段就是充值。玩个游戏不想这么累？花钱吧亲。秉承循序渐进的原则，初期的流程通常是简单且乏味的，这意味着你每次重玩都要被迫体验一次乏味的初期。这个现象在《迅猛追击》里体现得非常明显，“贪吃蛇”的容错率很低，挂掉是常事。前几关敌人密度太小，漫长而无聊，后来又挂不胜挂。为此游戏提供了复活道具和Buff道具，均需要花费一种掉率极低的货币。游戏中期的难度陡然增加，若没Buff支持就会非常艰难，拒绝内购的玩家想要解锁更多角色，就只能一次次重复已经体验了无数次的前期流程。到了这个时候，游戏只会留给玩家两条路：离开游戏，或者花钱买道具，强化角色，甚至解锁新角色。

《屠龙骑士》的情况稍微好一些，但问题依旧。“跑酷”模式对玩家而言最大的痛苦在于，正常的游戏时间被人为地延长了10倍，其中80%的时间是在翻来覆去地咀嚼前期那部分不怎么有趣的流程。但这个畸形的模式却是游戏开发商的最爱，因为他们可以凭借一个有趣创意，加上极其少的内容，就能将玩家长久地留在游戏里，其中一部分玩家会为内购花费几十倍于游戏售价的金钱，可谓一本万利。

然而，“跑酷”模式固然可以避免游戏内容被过快消化，与之对应的代价却是游戏创意的严重透支。《迅猛追击》原本有一个非常有趣的玩法，但无论你对它如何爱不释手，都会很快被无尽的重复搞得疲惫不堪。游戏场景是最简单的空旷矩形，每过一关，无非就是敌人种类更多，火力更强，场景换一张背景图而已。同样的创意，如果按照传统游戏的做法，在这个玩法上扩充一下，起码会做出一些关卡设计之类的东西吧，哪怕是真的《贪吃蛇》，也会设置一些障碍啊。但在这款游戏的场景里，你看不到任何和“关卡设计”挂钩的玩意。



卡带图标

这位骑士是《屠龙骑士》里的默认角色，性能均衡，单手持剑，单手持盾——但这不是重点，注意仔细观察，整个游戏图标其实是一个卡带的样式，下面的金手指清晰可辨



■《屠龙骑士》的商店做得很有诚意，采用了拟物风格，内购比《迅猛追击》也厚道不少



■Level Up瞬间配合独特的音效，成就感满满



■屠龙骑士屠龙，实至名归，只是这空间实在是狭小了点



■玩家可以用金币购买控制台的涂装，看上去有一种街机控制台的感觉

有限的内容，无限的内购，移动平台上的像素游戏只能这样了吗，不，我们还有一个榜样。



冒险小队

遗憾的是，综合素质最高的《纸笔骑士》并没有在游戏图标上面动太多脑筋，我们只能看出图标上是一个冒险的小队

纸笔闯天下

《纸笔骑士》是一款像素画风的RPG游戏。它具备和前两者一样的特性——一个绝佳的创意（模拟了桌面跑团），同时它也具备前两者欠缺的品质——精心设计的游戏内容。

我们都知道，最早的RPG就是诞生在这样的环境中：不需要华丽的画面和过分的修饰，只需要无尽的想象力和一颗角色扮演的心，用纸和笔代替刀剑和魔法，用骰子与模型讲述命运与传奇——几个玩家扮演着冒险者，围坐在桌旁，静静聆听地城主讲述着大家的故事，就如同《纸笔骑士》展现的那样：

“于是，你们来到了村落，一个姑娘向你走来……”

“那个姑娘可爱吗？至少得有个美女吧。”

“嗯……她的魅力值是19。”

“啊，那我乐意效劳。”

等会，好像有奇怪的东西混了进来。什么时候骑士精神的发扬取决于对方的魅力值了？

“……你们遭遇了怪物的袭击……”

“取我的灌铅骰子来！”

等等，不对啊，究竟是哪些没有节操的玩家搞乱了游戏的节奏！

于是我们再低头看看桌子前正玩得起劲的玩家们：复活费减半的宅男、招募费减半的送餐男、拉仇恨值的老祖母……还有自动回魔的外星人？别忘了那个正在讲故事的又绿又小的地城主——那不是喜欢说倒装句的尤达大师吗！

于是，原本预料的普普通通平淡无奇的刷怪游戏瞬间变成了一个生命不息吐槽不止的刷槽点游戏。比如，觉得那个名叫“唯一戒”的指环颇有《指环王》之风？那么我们来看看游戏中的终极装备“唯四戒”——就是把4个“唯一戒”串起来！从任务中的各种致敬和恶搞的段子到每遇见一个怪物时玩家跟地城主相互的抱怨，你会感觉到自己就坐在一张供奉着二十面骰之神的桌子前，与一帮不靠谱的家伙一起，让自己的想象力飞到星辰大海或桑塔纳星。

从这个意义上讲，《纸笔骑士》不仅是在纪念TRPG，更是在纪念比一切都要久远的不死的吐槽精神。这种精神让原本平淡无奇的回合制RPG变得乐趣盎然，观察这些家伙们互相吐槽远比战斗本身更加有趣。充实的内容让那些“创意+粗糙的关卡”量产货们相形见拙。虽然《纸笔骑士》不能免俗，同样有内购——但那又怎么样，人家支持存档！



不同地下城主会给团队带来不同的效果，重要的是他们还拥有各自的吐槽风格——让我们听尤达大师讲故事



《纸笔骑士》制作组乱入……真是吐槽无极限



“Missing No.”这个怪物来自于“口袋妖怪”中的著名的Bug

■江苏 防弹手柄

光头杀手和“东家”的故事

我再一次明白我并不属于这个世界，我要走的道路与之背道而驰。但是我永远也不会忘记那些背叛我，以及那些永远也不会辜负我的信任的人。我不会从冈川诺修道院带走任何东西——除了这个教训：永远不要相信任何人，只遵循自己的本能判断。



■ 在47周围，一切仿佛凝固，静止的气氛中却蕴含着无限的张力

Hitman在中文里被翻译成“杀手”“刺客”，其中无论是“客”还是“手”字，均有某种“技术操作员”的含义，最简单的说法，就是将人工具化——刺客的工作就是将“终结生命”这项工作变成一种精确的操作。他们的形象不为我们所知，他们的行踪总是游离于芸芸众生的日常认知以外，他们通过一个个身首异处、爆头流浆的“过去式”来体现自己的存在。无论是“事了拂衣去，深藏身与名”的诗句，还是现代影视作品中一个个帅呆酷毙的黑色形象，都寄托着人类对这项职业的某种神奇想象——我们总是从事件去了解他们，我们总是将这些不见于现实，但在传说中又的确存在的死神作为平淡无奇生活的一种补充。他们是男人的梦，属于在黑夜里滋生蔓延的东西，满足我们最原始的欲望和冲动，和对神秘本身的向往。

即便是这份属于杀手的酷意，也有不同的流派。《终极刺客》的光头主角——代号47在诸多流派中显然属于一个异类，以至于很难能够在影视演员中找到合适扮演他的角色（那部同名改编烂片足以证明这一点）。

我们也可以这样说，47身上之所以散发着那种可以让其他杀手形象看上去就像是小孩过家家的强大气场，是因为他将属于杀手的那份“酷”演绎到了前无古人的巅峰境界：他无比冷血，但不猖狂，在任何情况下都不会让人感受到其内在情绪的变化；他从不思考任务以外的东西，也不需要任何时候都提高警惕，不像那些“二流选手”那样连睡觉都要手里抓着把着枪来装X。对于47来说，杀人就只是一份简单的职业，无需任何的忐忑与纠结。

遗传基因

作为一个克隆人，47的故事要从DNA的状态说起。上世纪50年代，5个地球上最危险的男人——Otto Wolfgang Ort-Meyer、Lee Hong、Pablo

标准行头

13岁时第一次逃出去的47在小镇橱窗中发现了这套服装，这影响到了他日后的审美

Ochoa、Franz Fuchs和Arkadij Jegorov在法国外籍军团（FFL）中一同服役，参与了包括印度支那战争在内的对外军事行动，这个封闭而神秘的小圈子自称“五人团”。退役之后，他们带着从战争中私自掠夺的财富回到了各自的国家，开始构建自己的罪恶帝国。后4个家伙分别成为了东亚黑恶组织“红龙帮”的总舵主、垄断南美毒品贸易的毒王、成天寻思在西欧七国制造爆炸案的极端分子，以及从AK47到核弹都质量三包、代办托运的俄国黑市军火商。拥有生物学博士头衔的Ort-Meyer显示出了作为一名“知识分子”卓尔不凡的犯罪品味——他在罗马尼亚买下了一家精神病院，以此掩护所谓“增强改良型人种”的研究。然而要想从体细胞克隆出健全的人类，是不可能一步登天完成的，这需要大量时间和金钱的投入。与其他犯罪大亨相比，Ort-Meyer运营的堪称是一家“非营利性机构”，之所以能够在接下来的几十年时间中获得源源不断的资金输入，就在于克隆体的原始细胞核内包含了5份DNA。虽然博士最初的产品只是外表畸形的怪物，但它们却是“五人团”活的人寿保险——人类的自然死亡是由于身体器官接连发生衰老病变导致的，如果对应的身体组织和器官能够得到替换，那么生命在理论上就可以无限地延续下去。博士在早期开发中产生的这些“废品”，恰恰成为了为DNA主人们提供“零件”的“肉鸡”，这些大佬自然很乐意花一笔款子来给自己买备份，然后享受一条龙4S服务。这就是当47在初代故事中一个接着一个刺杀自己的“父亲”的时候，发现他们的外貌都比实际生理年龄要小许多的原因。

克隆技术的本质是细胞的无性分裂繁殖，克隆人在诞生之后在继承了“父亲”潜力的同时，还有他们的年龄，这就是克隆生物在出生不久之后就会出现早衰的原因。虽然Ort-Meyer掌握了通过延长克隆细胞端粒的方法来延长“产品”寿命的方法，但共同包含5份DNA的原始细胞在分裂过程中的不稳定，使得诞生的克隆人患有各种遗传疾病，最好的情况也只能成为游荡在实验室中的行尸走肉，低下的心智使这些产品距离“最强战士”的目标相去甚远。转机发生在1959年，法国遗传学家李求恩发现唐氏儿和先天愚型儿的染色体是47条（比正常人多1条），这给了在瓶颈下焦头烂额的Ort-Meyer强烈的启发。他反其道而行地给原始DNA中写入了一道人造染色体，从而以转基因的方式将先前的不稳定因素基本去除。

童年记忆

1964年9月5日，用转基因培养出的第四代克隆人从培养槽中新鲜出炉了。在这群孩子4岁生日



吴宇森创造的经典杀手形象小马哥，浑身散发着江湖义气与乐观的精神，这也是上世纪80年代香港社会心态的真实写照



如果用电影风格去进行类比，那么“杀手”系列无疑采用的是“杜琪峰Style”



《宽恕》在人物设置上明显受到了电影《这个杀手不太冷》的影响，47也有许多内心戏的演出



同样走暴力美学路线的47，他所开创的却是一个别人永远也模仿不出来的风格

的时候，体貌特征完全一样的他们被带入一间密室，用激光在后脑勺上打出条码进行第一次“个体差异化”，同时也标志着一份“合格产品”离开生产线。他们天真、纯净得如同午后阳光般的眼神，由于强烈烧灼感而痛得皱眉的表情……每一个都让人萌生怜爱，这些被冠以各种不同数字的孩子此时还不知道自己即将承受的命运。他们从同一份基因诞生，即将接受封闭式训练，通过同伴的血学习什么是纪律。用他们纯洁的心灵去感受一种叫做“枪”的金属杀人工具……在这群男童中，被打上640509-040147条码的他，注定要经历属于黑暗天使的涅槃。

在游戏的官方背景小说《乌云压城》（Hitman Enemy Within）中曾提到过条码数字的编排规律和具体意义，以47为例，“64-05-09”是他的出生日期，04代表该批产品属于第四代克隆人，01是他的等级（根据身体和智力因素综合判定），47是他在同批产品中的序号。只有教授认可的“A+货”才会被赋予独立的编号，如6、17（在二代故事中被47击毙）、19、21、47。存在缺陷，或者功能尚未完善的产品会被归入一些通用的号码，如47在游戏初代中回到疯人院后遭遇的量产版48号。

47真正引起Ort-Meyer的注意，是“小光头”在5～10岁的这个年龄段表现出的某些同伴所不具备的特质。在这个不可能产生任何情感的冰冷世界中，47居然在1970年8月21日的一次例行“放风”中抓住了一只兔子，并且将其藏到寝室中当作宠物养起来。1972年5月2日，这只野兔老死在了床底下那个47用纸盒制作的小窝中，小主人抱着宝贝的遗体放声大哭，然后将其埋葬在院落中，这一切都在Ort-Meyer的注意之下。47后来又从实验室中偷过一只小白鼠，被一个克隆同伴恶作剧地一脚踩成了肉饼，这让47怒不可遏。在博士的日志中还提到小47经常会溜到病房外的小礼拜堂中，在天使安详、圣洁的面容中感受片刻的宁静。

随着年龄的增长，47对自由的向往也与日俱增。种种叛逆表现在博士眼中却是无比的惊喜，因为他看到的不是那些由有机物构成的人形机器，而是一个完整意义上的人，这让他对47日后的表现充满了期待。

在正篇游戏故事中，47直到成年之后才成功从博士的魔爪中逃脱（实际是被故意放跑）。而在官方小说的记载之中，他在13岁时候（1977年）就已经完成了一次“肖申克救赎”式的完美越狱——只不过这部分记忆在他30岁生日时的洗脑中被清除了。动手能力极强的少年47用从窗台线中抽出的金属丝做出了一根纤维线（Fiber Wire，Hitman最为标志性的暗杀武器），用坏掉的扫帚和从医疗废弃品



Ort-Meyer

博士的最初计划是通过克隆出的人造士兵代替人类走上战场，他甚至将这一计划公布到了外界——这样做当然会遭到主流科学界的抵制，也由此让博士坚定了一条道走到黑的决心



■ Video Game Movie网站为Hitman系列投票选出的演员

■ 老纳粹Franz Fuchs被47如此坦诚相见地干掉了



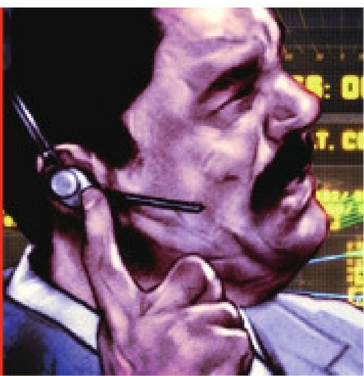
■ 在初代中，47需要刺杀的香港黑帮头目李洪是一个相当厉害的剑术大师



■ 与Pablo Ochoa厮杀，这个毒王在进入嗑药模式之后的战斗力非常威猛

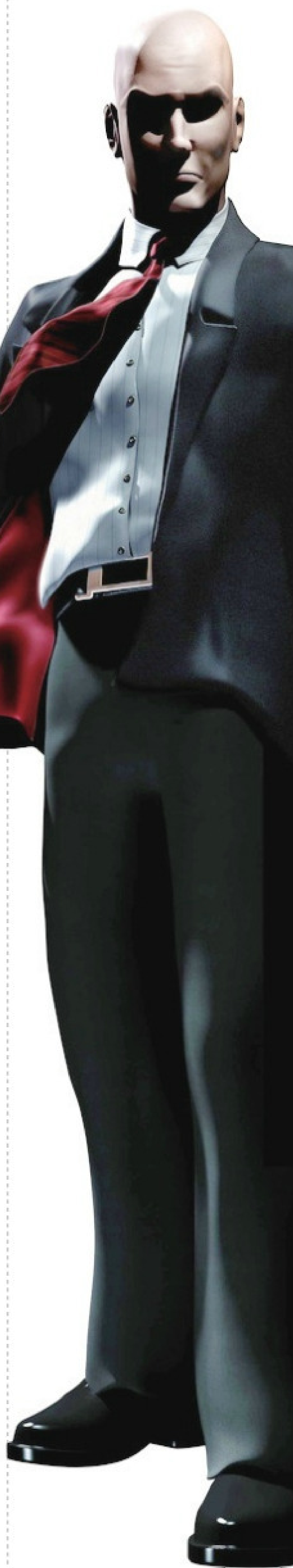


■ 在《终极刺客2》里，47的常用武器如上



阴谋家

Benjamin Travis是Diana“丧身”之后的继任者，也是一手策动基因实验的阴谋家



堆放点里找到的皮筋制作了一把弓，并且用针头和塑料杆组合成了箭只。1977年4月的一天，6号克隆人因为在拳击比赛中被击败而怀恨在心，他对47号展开突然袭击，结果这个无脑指数与体格一样奇葩的“发小”被47杀死在了抽水马桶之中——这次的“意外”也激发了他逃离这个人间地狱的勇气。午夜时分，他溜到了疯人院的出口，拿一枚硬币卸下了老旧木门的铰链，用自制弓箭杀死了看门狗，然后头也不回地狂奔进入夜幕之中。

就像成年后那次逃脱一样，如此宽松的戒备显然是博士故意而为之的，事实上即便在搭乘便车逃入城镇后，47的一举一动都在博士的掌控之中，他甚至允许这个流浪儿在这里游荡了整整一天。在一家服装店的橱窗中，47第一次看到了不同于身上穿了十几年的病号服的服饰，系着猩红色领带，身穿笔挺黑色西服的塑料模特引发了47强烈的好奇心（这也是他日后那身招牌行头的出处）。

当第二天清晨到来之后，Kovacs医生（在游戏一代中被重返疯人院的47杀死）出现在了饥肠辘辘，在一个简陋公共站旁蜷缩身体的47的面前。没有任何的责骂，47甚至还从医生那里得到了一份煎饼作为奖励。让47意想不到的是，回到疯人院之后，博士对自己“损害实验产品”的行为并没有责难——在主人看来，心智低下的6号根本不可能成为杀手，最终归宿只能是在被收割器官之后丢入菜地变成肥料，能够成为未来杀手之王的试金石是这个大块头的一种福分。

47的“正式课程”就是从这样的一天开始的，搏击、射击、伪装、易容、通讯、追踪……他被强制灌输各种杀人技巧，自己身体的每一部分都变得无比致命。随着青春期的到来，47的叛逆精神也在与日俱增，再加上“科研人员”对自己无数次的药物注射和活体实验，47心中的仇恨之火在不停燃烧。他用从身上拔下来的注射用针头和自制的弹弓攻击研究人员，多次破坏设备，甚至试图将训练场上的武器偷偷据为己有——新作《宽恕》里的47之所以要帮助Victoria，很大程度上是因为相同遭遇引发的共鸣。

博士当然知道如此发展下去，47即便能够投入实战，恐怕第一个要猎取的就是自己的生命。与此同时，“五人团”之间的利益纠纷以及对克隆技术的归属权争夺日益白热化。博士决不允许自己几十年来苦心经营的事业和成果被他人染指，在得知那些一直在给自己输血的大佬们决定联手将自己做掉之后，他决定先下手为强。在30岁生日那天，博士对47进行洗脑，清除他过往的一切记忆，故意让这部连自己是谁都不知道活体杀人机器流入现实世界。在这个过程中，47完成得相当利落，他用纤维线勒死了一名保安，然后换上他的制服，大摇大摆地从正门离开了曾经关押了自己几十年的疯人院。他的正式故事，将会依托他事业中的第一个东家——ICA展开。

后台强硬，业务渠道广泛

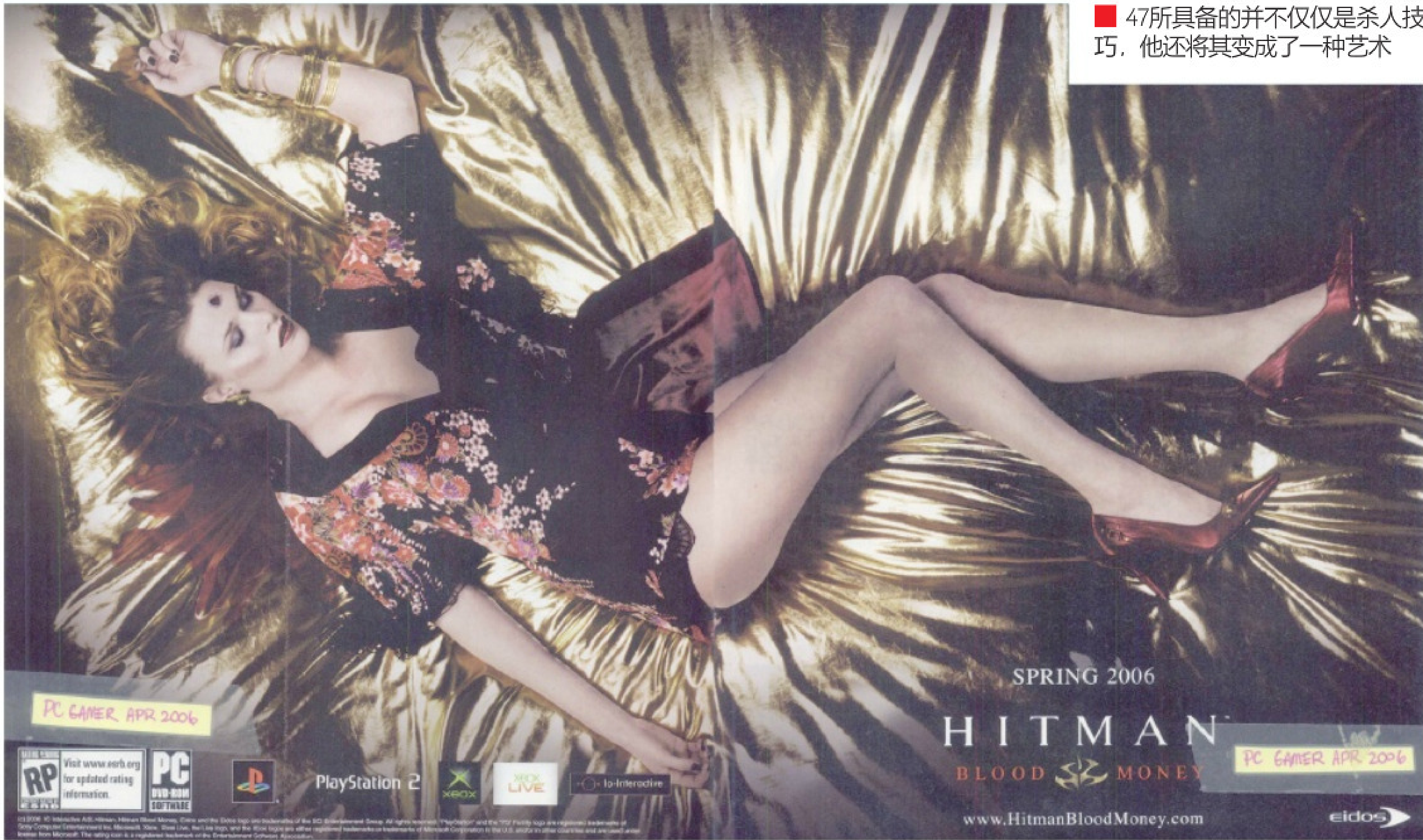
ICA全称“国际合同代理商”（The International Contract Agency），是一个世界性的杀手公司。与动作片中最为常见的那些“拿人钱财，替人消灾”的杀手组织的最大不同，在于ICA与世界大国的特务、情治系统有着长期而稳固的合作关系，这些穿着制服的雇主包括美国联邦调查局、中央情报局、国家安全局、战略与国际研究中心（CSIS）、英国军情六处……就连在国际事务中充当“和事佬”角色的联合国安理会，有时也会请求ICA为其解除迫在眉睫的麻烦。虽然CIA特别行动部（SAD）的黑色行动组干起这份差事不一定比ICA要差，但一旦失败，所面临的政治风险是难以预料的，并且复杂的任务审批、行动部署过程，使得干掉一个目标的效率远远没有将目标的名字和支票交给ICA那么简单。

除此之外，这些拥有强大资源的官方组织，各自都有“难言之隐，一杀了之”的需求。当国际刑警发现逮捕一个受恐怖集团庇护的大佬的成本太高，又不能放任其危害人间的时候，他们便可求助ICA来充当执法者、法官和行刑队的三重角色。即便属于同一阵营中的不同机构，也会因为利益纠纷而互使杀招，此时他们首先想到的依然是ICA。在游戏第四作《血钱》中，急于上位的副总统与一直希望彻底铲除ICA的本土杀手组织Franchise的头目Alexander Leland Cayne（他也是前任FBI的局长）一拍即合，由前者出面阻止现任“大统领”力推的克隆人合法化的法案，由后者派遣杀手（Mark Parchezzi III）潜入白宫暗杀总统，从而帮助副总统入主椭圆形办公室。在无法通过合法途径阻止即将到来的暗杀行动的时候，一直负责与ICA联系的中情局特工Smith（就是每一代中总是以鼻青脸肿状态等待47出手相救的那只傻鸟）只能将粉碎阴谋的希望寄托在47的身上。

在最新作品《宽恕》之前，ICA一直深处幕后，连47也不知道那些不断给自己打款的“领导”究竟是何方神圣。官方小说对ICA领导层的设定也没有使用上述的官方线索，除了一个神秘的老年男性领导以外，这个组织还有一个9人组成的董事会，成员包括伊拉克前情报局长、委内瑞拉现任能源部长、东亚帮派首脑、印度色情业大亨、俄国武器商、德国实业家、日本黑帮分子和希腊船王。

行动指挥体系隐秘

“买凶拍人”最忌讳的就是让杀手知道雇主的身份，对于ICA来说，即便是对自己最为得力的杀手，也不能透露半点关于领导层的信息。于是他们安排了Diana充当47的控制者，负责人物简报、装备投送、情报支援和其他后勤工作，但二者并不是拍档关系——根据目标的价值，47可以在每个任务



■ 47所具备的并不仅仅是杀人技巧，他还将其变成了一种艺术



"神父，我有罪"，一句简单的话语，对47有着不同的意义



■ 自从少年时代开始，47一直都在寻找自己灵魂的救赎



■ 47帮助Victoria，很大程度上是因为共同经历引发的共鸣



即便是同一批次的产品，也没有一个能够达到47的等级，至于量产版的48，其战斗力还不到5



■ Hitman系列官方小说的封面和封底



在47的字典中，从来就没有所谓的无辜者



■ 纤维线是47第一个手工制作的杀人工具，取材自疯人院窗台上的金属丝



官方背景？

也许是与世界知名的特务机关合作太久了，ICA的Logo图案看上去也显得官味十足：它根本就是军情五处（MI5）徽章的山寨产品：同样为三角形、中央都出现了王冠。Logo图案两侧的DK可能指代的丹麦语Danske Kongelige，似乎在暗示ICA的王室背景

得到10万至60万美元的报酬，而控制者除了底薪和定额奖金以外，不可能从中得到任何分红，这是为了防止联络员和杀手之间因为利益分割方面的纠纷而危及任务。在任务已经激活的状态下，杀手不能像杜琪峰的影片《黑社会2》中老是喊着“加钱！加钱”的无厘头杀手武哥那样，在发现执行难度较大的时候要求提高报酬，而是必须自筹资金从联络人那里购买更多的情报和更尖端的装备。倘若在行动中搞得动静太大，ICA可以有偿提供擦屁股人员，派出被称为“清扫者”的杀手小队处理目击证人，摆平警方和媒体，避免刺客身份暴露——这同样是一笔巨大的花费。由于相当多的项目需要自费，因此杀手倘若没有理财意识，很有可能会出现“倒贴”的情况。

出于保密性的考虑，ICA内部对任务的分配也有许多清规戒律，比如杀手在职业生涯中不能为同一个雇主重复服务，不能将ICA的客户作为暗杀对象。不过，这些大原则也被无数次地违反了。没有人和钱过不去，只要你提供的绿票子足够多，即便是“自然人”身份的客户也可以让自己变成像CIA、FBI那样的固定雇主。在游戏初代的故事中，博士就是以固定雇主的身份间接命令47一个接着一个地干掉“五人团”的全部成员——最后也包括了他自己。在二代的故事中，俄国黑手党首脑Sergei Zavarotko绑架了47精神支柱Vittorio神父，迫使已经在意大利的修道院中归隐的47为获得情报而主动与ICA联系，再撒钱给ICA，要求47执行一系列为自己清除竞争对手的任务……至于上述的第二条法则，也正是在这一次行动中被破坏的：当Sergei走私核武器的罪行被揭开之后，一位负责防止核扩散的联合国安理会官员要求ICA将这个“固定雇主”一并干掉。最终在西西里的修道院礼拜堂内，47用自己的银色1911双枪同时代表上帝、联合国和公司，行使了黑暗的公正。

47在ICA内部档案中的编号为BRO3886，显示这一组织拥有上千人规模的庞大杀手团，根据其实战能力，他们每个人都拥有一个代表自身能力的代号，从最低级的“麻雀”一直到“老鹰”。47正是“老鹰”系列杀手中要价最高的一个，几乎所有雇主都指名道姓要求传说中的“Hitman”来执行自己的任务，ICA只能根据47的行动日程，给他安排出价最高，同时也是难度最大的任务。ICA数据库显示，大光头完成的任务仅仅只占到公司业务数量的3%，却带来了高达37%的利润，最重要的是他的人气为公司带来了大量的客源。

精明的ICA当然知道将所有鸡蛋都装在一个篮子中的后果，一旦失去了这个中流砥柱（比如在行动中丧生或者叛逃），公司的业务量乃至名声就会急转直下。为了防止这种情况，董事会的一些成员早


■ 知晓ICA内部的一些董事会成员正在进行基因杀手研究计划的Diana，自然会受到灭口的待遇


■ 47同对立阵营中的金牌杀手Mark Parchezzi III在椭圆形办公室内进行了一次历史性的会面


■ ICA的竞争对手Franchise同样背景深厚，其首脑之前就是FBI的局长，简单地说，他们是美国政府编外的黑色行动公司


■ 圣徒，ICA专门为47准备的修女杀手小队

在13年前就已经秘密着手准备替代品——由Benjamin Travis领导的生物工程小组将小女孩Victoria改造成杀人工具。与47相比，Victoria的能力更强，她在13岁就能徒手干掉大批荷枪实弹的雇佣兵，可以想象小萝莉长大后会是怎样残暴的人间凶器。另一个“先进”的地方在于这种少女杀手的控制方式，通过一条内藏有神秘同位素的项链将其激活，任务完成后只要取下项链就能使其进入“深睡”状态，并且会清除之前所有的记忆。与47相比，她更符合杀人机器最纯粹的定义。也正是因为ICA的这一秘密计划，以及对知情人Diana的暗杀行动，导致了47在最近这一作中的反叛和复仇行动。

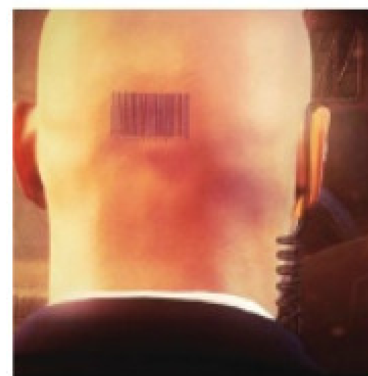
永无止境的黑暗之路

孤傲冷漠不仅体现在47的外表，也是他行动的座右铭。他在行动中永远也不会出现怀抱加装了大弹鼓的自动步枪疯狂开火的屠场画面（除非你想在过关后得到“精神病患者”这样的下等评价）。即便游走于敌人的巢穴之中，他也只是在平息静气中从容不迫的前行。看似不经意间的一次走位，一个动作，都包含了小搏大的精心布置。47就是用这样的方法来让自己在光天化日之下让自己实现“隐身”，将自己的强悍与凶狠牢牢控制在躯壳之内，用上帝般的非凡力量和控制力来操纵着恶徒的生死。47这个角色魅力的彰显，不在于扣动扳机的一刹那，而在于杀招发出前那长时间的等待、试探和布局——也许带走生命的一霎那不足以让人热血沸腾、爽快无比，但每完成一份合约，你都会感觉到自己用亲手毁灭了一个生命的方式，创造了又一个传奇。

沉寂6年之后再次登场的代号47，在这个自称“杀手”的角色泛滥成灾的世界中依旧是那样耀眼，其Hold住全场的气场依然强大。与这个光头酷哥相比，挥舞着武士刀登场的生化忍者雷电（Raiden）还只是个小屁孩儿；他的偶像——顶着一张充满皱纹的老脸去杀Liquid Ocelot的老斯内克（Old Snake）只是一个偏执的理想主义者；Altair、Ezio这些一身行头可以随意穿几百年的祖孙N代人，他们只是名为“阿萨辛”，实为男模的杂技演员；至于给自己剃了个光头之后终于搞懂自己“杀手”属性的Max Payne爷爷，他根本就是一个没事跑到巴西贫民窟中发酒疯的中二病患者。没有飞檐走壁的绝技，也不屑于疯狂扣动扳机的47，是用肉身去抵挡子弹，用意志去抵抗伤痛，用信仰去对抗邪恶。他赢在意志，赢在技巧，赢在黑暗，赢在那份属于绝对零度级别的冷酷。

既然无法摆脱黑暗，为何不带着信仰投入其中，去追寻黑色的诗意？

传奇，仍将继续。

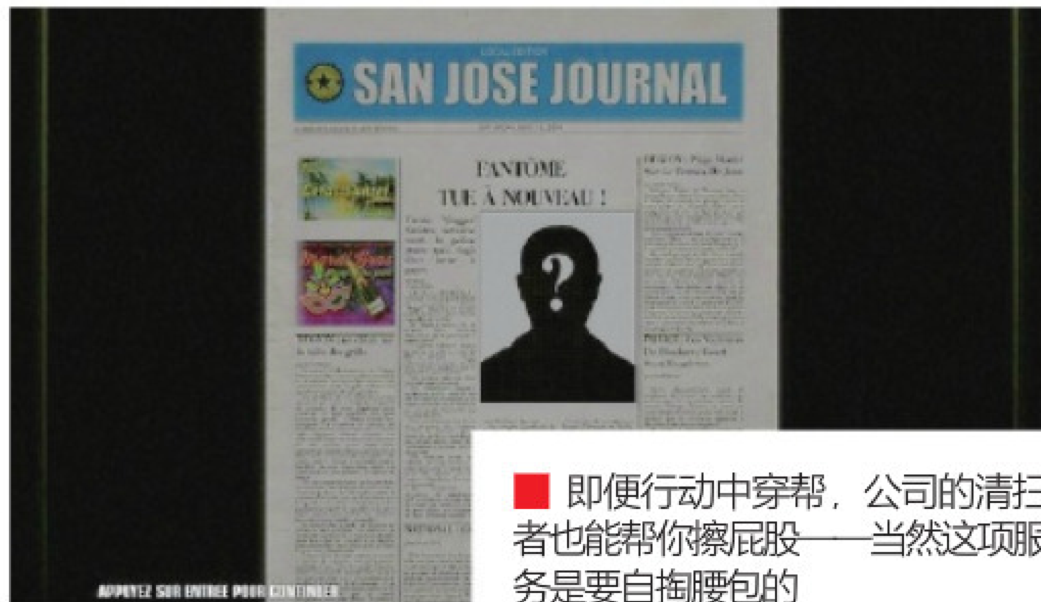


脑后条码

条码背后的意义对于47已经不再重要了，决定与ICA血战到底的他要做的第一件事情，就是用剃刀将脑后的黑暗印迹刮去



■ 47是三重身份——上帝、法官和执法者的结合体



■ 即便行动中穿帮，公司的清扫者也能帮你擦屁股——当然这项服务是要自掏腰包的



■ 终于能够拿东西拍人了，用圣经拍死歹徒的感觉真爽！



■ 美国副总统莫里斯企图刺杀现任总统，此时能够解决危机的不是CIA，而是ICA



■ 童年时代的Diana（左下一）和家人在一起的合影

■晶合实验室 Oracle

霍格沃兹游戏学院

随着游戏在娱乐业占据的比重越来越大，近年来涌现出不少与游戏有关的电影，最典型的就是去年备受好评的《无敌破坏王》。与此同时，随着拍摄设备和特效制作软件的平民化，一些玩家团体也有机会制作属于自己的游戏影片，这次的《电玩高校》便属于后者。

2007年，还在上学的我曾一度沉迷于电竞，成天关注这方面的信息。2007年是国内电竞氛围最高涨的一年，当时国内的太平洋游戏网正将《魔兽争霸Ⅲ》的电竞内容当作自己的主打内容，每天更新的信息都足够多，我便在那里驻扎了下来。这个网站除了每日更新大量战报和录像，还会推一些周边内容，比如当年知名的暗夜精灵COSer紫怡MM就是这里一手推起来的——呃，似乎有些跑题了，我要说的是，在当年的电竞气氛下，这里曾经出现过一部玩家自己拍摄的电竞主题剧集。背景设定在大学，大致就是莘莘学子们怎么苦练《魔兽争霸Ⅲ》技巧，顺便泡妞的故事。时隔这么久，连这部剧集的名字我都忘了，回头用关键词一搜，满屏幕的XX网游“微电影”软广告，不由得悲从中来。



■ 在电玩高校的宣传海报上，你能认出几个游戏设备？

对，微电影。在国内，微电影已经成了网游厂商们推广产品的利器。仿佛不给旗下游戏拍一个微电影都不好意思自称“大作”。当然这其中不乏制作精良的作品，比如黄渤与某网游厂商合作拍的一部微电影就做到了演技、笑料、寓意俱佳，但更多的是广告气息浓厚的三俗视频。呃抱歉又跑题了，我的意思是，只有在一个相对纯净的环境里，才有可能出现质量比较高的玩家自制电影/剧集。国内单机领域不成气候，网游领域充斥着铜臭味，唯独当年的电竞才孕育出一群有共同爱好和凝聚力的玩家，拍了这样一部剧集，虽然演技很稚嫩，但也能折射出这些电竞爱好者当年的爱与梦想。搞笑的是，在电竞热潮最高涨的时候，也不乏有某些公司乘势而入，推出了一部打着电竞旗号的烂片——《电竞之王》。

在拥有正规游戏市场的发达国家里，就完全是另一幅光景了。这两年不仅有面向主流的NHK纪录片《世界游戏革命》，还有着眼于独立游戏开发者的优秀独立影片《独立游戏大电影》。特别是遍布老游戏梗，却仍能在口碑和票房上大获全胜的《无敌破坏王》，充分说明了西方游戏市场之广阔，受众基础之深。在这种环境下诞生的独立剧集《电玩高校》，能获得不小的点击量，并在IMDB拿到8.6的评分，也不足为奇了。

游戏电影玩家造

《电玩高校》（Video Game High School）又译《游戏学院》，由Rocket Jump投资拍摄，是一部网络剧集，2012年开始在网络上放送，每周一集，每集12分钟左右。目前第一季已经结束，共9集，合起来正好是一部电影的长度。事实上他们的确是这么干的，当连载结束后，他们将9集合起来，推出了蓝光版电影。这样一部独立投资的影片，自然不会像正统美剧那样财大气粗，剧本、演技和特效都比较简单。影片的背景设置在近未来，一个游戏玩家梦寐以求的时代——职业游戏竞技成为了地球上最火热的一项运动，游戏里的赢家便是现实里的赢

家（当然，有关赢家这一点，国产网游已经实现得差不多了）。全世界有无数玩家参与到FTG、RTS、FPS及更多种游戏的对抗中来。胜利的玩家有丰厚的战利品：荣誉、集团合同和数百万美金的代言。其中年轻游戏玩家中的高手们将被招募到精英寄宿学校来强化他们的技能，而高手中的高手便有幸进入VGHS（“电玩高校”的缩写）。

影片的故事围绕一名叫做Brian D的年轻FPS玩家展开。他在一次偶然的情况下击败了VGHS最强玩家The Law，这成了Brian D命运的转折点。在《电玩高校》的世界观里，此举无异于你“偶然”打了把台球，赢了丁俊晖。很多媒体和娱乐节目争相报道这个惊天大新闻，Brian D名声鹊起，被极具盛名的VGHS破格录取。VGHS就像是游戏版的霍格沃兹，学生们在这里不学物理，但要掌握物理引擎的运作机制；不学音乐，却要学习一个类似《吉他英雄》的游戏。学校里遍布游戏对战机台，学生们在草坪和广场上比拼FTG、RTS和FPS游戏。每个学生都有自己的游戏积分，自我介绍时先报积分——这象征着他们在学校里的成绩，而“成绩”太差的学生会直接被学校开除。

在“求学”生涯里，Brian D爱上了专业FPS战队的爆头高手Jenny Matrix，后者恰好是The Law的女朋友。首次交手意外败阵的The Law自然心存不满，处处与Brian D做对，无情地践踏他的自尊心。而在经历了自卑、气馁乃至绝望后，在好友们的支持下，Brian D终于运用自己的长处，真正击败了The Law。此时Jenny也最终看透了The Law的为人，毅然与其分手，投向真爱Brian D的怀抱——显然，这就是一个呆宅屌丝成功撬掉高富帅的墙角，赢得白富美的故事。

严格地说，《电玩高校》在IMDB上8.6的评分是虚高的。片中处处透露着业余气息。比起专业演员，这帮游戏爱好者们的表演很不自然——或者导演想表达一种话剧风格，因此大家普遍演得很用力，肢体动作丰富，神态夸张。本片的导演之一是人称“华人小胖”的美籍华裔黄谷子（Freddie Wong），是一位靠网络视频网站红起来的草根明星。黄谷子和他的工作室已经拍摄了上百部视频，其中大部分作品都是跟游戏有关的，其在YouTube上创建的Freddiew频道具有极高的人气——这听起来似乎跟我们没啥关系。不过由于游民星空喜欢转一些小胖的视频，所以小胖在国内的人气还是不低的。在小胖的所有作品中，国内用户最熟悉的就是真人版“使命召唤”以及各类真人FPS视频，创意优秀，特效精湛。这个优势延续到了《电玩高校》里，成为了本片的一大亮点：片中的FPS战场是实景拍摄的，武器、服饰、动作、特效以及战场氛围都



华人小胖

除了制作游戏视频外，黄谷子还是个狂热的音乐游戏玩家。他曾参加了2007年的WSVG比赛，并取得了《吉他英雄2》项目的冠军，在《电玩高校》里，他客串了一名音乐游戏教师



学生们在大学的草坪上玩全息投影的格斗游戏



学生们自己都可以在平板上做简单的全息投影游戏



一群人在玩全息战略游戏——又见像素风



在影片里的近未来，游戏高手就是赢家



在用真人演绎的FPS里，只有命中特效带了一些“数码味”



呆宅

主角一看就一脸屌丝样，玩游戏所用的键盘和鼠标都是在今天都及其落伍的型号，却能凭着游戏本领抱得美人归，这才是本片想象力最丰富的地方呀

一股专业范儿。

颇令人玩味的是，在《电玩高校》的近未来，一切游戏形式都得到了长足的发展，比如各种全息投影的格斗和战略游戏，唯独FPS还保留古老的键鼠配置，除了显示器变成了超薄的，基本玩法和UI都没有什么变化。不过由于游戏"画面"是真人出演的，肢体动作和互动性可比游戏丰富多了。比如在影片开头，The Law将一个苹果放在Brian D的头上，打算秀一下枪技，结果被Brian D反杀，这种细节动作不知道什么时候能在游戏里实现……另一个值得我们注意的是，片中刻意保留了古老的8-bit像素元素。西方玩家对FPS的喜爱和广泛的怀旧情结，在片中得到了很好的体现。

交融的可能性

前面说了这么多，但与之前几部以游戏为主题的电影比起来，《电玩高校》还是显得小众了些，充满了美国大学生和狂热的FPS玩家才能理解的梗。如果事先不知道电影版的原型是网络剧集，很少有人能接受稚嫩的演技和了无新意的故事，或许这也是为什么本片在国内知名度甚低的原因。在剧集的最初连载阶段，国内似乎有一名熟悉FPS的玩家在凭爱好制作字幕，因为剧中出现的"游戏梗"式吐槽都有准确的翻译和解释，比如FPS里的"连杀"和"大杀特杀"，同时却将"Old School"翻译成了"老学校"。从第六集开始，连这个仅有的字幕制作者也放弃了，直到电影版发售，没有任何字幕组关注本片，大部分国内玩家也只能和这部作品失之交臂了。

不过，《电玩高校》给了我们一个启示：当一种游戏类型的受众基础足够大的时候，是否会成为一种广为人知的"默认"娱乐呢。就好比电影中出现一个赛车桥段，导演不会安排另一个桥段来向你解释赛车的概念一样，因为赛车运动已经存在了上百年历史，有着足够高的认知度。电子游戏目前还达不到这个高度，所以电子游戏特有的概念无法无缝地融合到其它娱乐形式中。比如FPS的连杀奖励、MOBA中的上中下对线、RPG的打怪升级，对游戏玩家来说，这些都是再初级不过的概念，而在外行们看来却是难以理解的。就算《游戏学院》的制作水准更高一些，它的题材依然限制了受众范围。但随着游戏受众的积累，某些玩法迟早会成为人人皆知的概念。或许在未来的某一天，我们会在一部电影里看到主角带着一群小弟冲向防御塔，战场分为几条主干道和若干小道，而凶险的敌人躲在暗处伺机而动。这时不会有个画外音给你介绍这场战斗是怎么打的，而观众也不会有什么理解上的障碍，游戏才算是真正融入了社会中。P



军事道具和布景沿袭了小胖的一贯高品质



演员经常有用力过度的情况，可能是导演刻意而为之



影片里难得的可以看到游戏UI的一幕——不过UI似乎太糙了点



游戏里的爆炸特效还是很壮观的，只有这种时候才会让人忘记这是一部小成本网络剧集



影片的拍摄花絮，嗯……这种阵仗似乎也不能用业余来形容

■上海 小象咪咪

镜中窥得十载景

在上期中旬刊里，我们介绍过肯·列文的传奇生涯，在最后，这位功成名就的制作人回顾给予他知遇之恩的Looking Glass Studios时曾表示：“LGS虽然在商业运作上失败了，但绝对是成功的游戏设计大学。”本期我们便继续讲述LGS有怎样的商业失败，又孕育了多少成功人士。



■《神偷》的纪念海报被静静地摆在即将关门的办公室角落



■ LGS倒闭时员工在墙上留下的永恒纪念



■ 严格地说，LGS是Blue Sky Productions和Lerner Research合并而成的，合并后以LGS的名义发布的第一款作品是《创世纪Ⅱ》

2000年5月底的一天，在美国马萨诸塞州的剑桥，正在紧张开发“神偷”系列新作的制作组突然接到来自公司的紧急通知——所有员工明天必须在3个小时内收拾好自己的东西，结帐走人。这个消息来得如此突兀，让所有人都措手不及。就在前一刻，他们还在为发行商烦躁的催促而忙得焦头烂额，转眼间一切都结束了。从此，世界上将再也没有叫Looking Glass Studios（以下简称LGS）的公司了，但那份对创新的执着追求并没有随之消失。

创世纪

关于LGS的诞生，必须先从另一家公司Origin Systems说起。这家公司在角色扮演游戏的历史中扮演了重要的角色。其最著名、最赚钱的游戏便是影响了其后众多RPG（包括日式RPG）的“创世纪”（Ultima）系列。

1989年，Origin Systems的设计师保罗·纽拉斯（Paul Neurath）刚刚完成了他的上一部作品，脑中便冒出一些新的想法。当时的角色扮演游戏很大程度上还禁锢在地下城主的牢笼下，大量的背景内容需要通过文字描述传递给玩家。即便如纽拉斯最喜爱的“巫术”系列，也仅仅是用四分之一不到的窗口显示玩家见到的环境或敌人，屏幕的大部分空间仍然让位于抽象的数值和描述信息。而纽拉斯希望看到的，是玩家所想与所见的紧密结合，玩家看到的即是他所能玩到的。慢慢地，一个名为“地下”（Underworld）的世界浮现在他的脑海中。次年，纽拉斯将脑中的“地下”世界写成设计文档，其中不乏对游戏环境的具体描述——“一个哥布林立在船头，弯弓射向身处摇晃吊桥的玩家”。他知道，要实现这样充满想象力的场景，需要对RPG的表现形式进行大规模的革新。

1990年春天，纽拉斯离开了Origin Systems，创建了自己的公司——Blue Sky Productions，也就是

LGS的前身。这家新公司的目标只有一个——实现想象中的“地下世界”。纽拉斯不仅拉走了他在Origin Systems的同事，还从附近的麻省理工学院（MIT）找来两个还在就读的高材生——道格·彻奇（Doug Church）和丹·施密特（Dan Schmidt），为他们的游戏编写代码。这两人日后也成了LGS的主力干将，同时LGS开启了招收麻省理工学院学生的传统，也因此在业内得到了一个称号——MIT农场。



道格·彻奇

沃伦·斯派克特促使离子风暴得到了“神偷”系列的版权，道格·彻奇也在LGS倒闭后加入离子风暴。之后他们用同一套班子，制作了《神偷——金属时代》和《杀出重围》

经过近一个多月的时间，游戏的原型终于诞生。这款游戏看上去不像是个角色扮演游戏，反倒更像是热门游戏《德军总部3D》的兄弟。纽拉斯带着《地下世界》的样品参加当时的CES，心中惴惴不安，不知道自己的作品是否会收到好评。

在CES上，纽拉斯找到了自己的老东家Origin Systems。代表其参加展会的是他昔日的同事、制作人沃伦·斯派克特（Warren Spector）。当他看到前同事带来的东西时，顿时傻了眼——“保罗给我看这个样品的时候，我完全惊呆了，之前从没有见过像这样的东西。”斯派克特后来回忆道。《地下世界》无疑打动了Origin Systems，他们和LGS不仅达成了发行协议，甚至还同意借用《创世纪》的世界观。于是这款游戏被改名为《地下创世纪》。

《地下创世纪》和《创世纪》在世界观以外并无什么联系，不过人们依然将其视为“创世纪”系列最好的分支作品，其影响力也只有随后的《网络创世纪》可以媲美。《地下创世纪》无疑是具有划时代意义的，其使用3D技术模拟游戏世界的想法至今仍影响着角色扮演游戏。即便与同一时代的《德军总部3D》或者《毁灭战士》等FPS游戏相比，《地下创世纪》在技术上也有自己的优势。这款游戏的成功，一举奠定了LGS在业界的地位。

系统性震荡

《地下创世纪》的成功使得LGS声名鹊起。在完成第一部作品后，公司分成两个工作组，分别由两个来自MIT的干将——彻奇和施密特带领。施密特要制作一款名叫《Terra Nova》的射击游戏，彻奇则负责《地下创世纪》续作的开发。

与此同时，身为Origin Systems游戏制作人的斯派克特，也因为《地下创世纪》的关系和LGS越走越近。他甚至会花两个月的时间呆在LGS的办公室，和纽拉斯他们一起讨论游戏设计问题。尽管没有更换公司和职位，但斯派克特俨然成了LGS的一员。

1993年初，纽拉斯和彻奇来到Origin Systems的总部，与斯派克特一起商讨《地下创世纪Ⅱ》完成后的计划。彻奇向其他人抱怨说，他已经做了够多的“地下城”类游戏。而纽拉斯马上附和，怨言因为发行商的关系，他们不得不赶工完成前作，现在



■ LGS的旧Logo，当时工作室的最初名字也有所不同



■《创世纪》创立了3D角色扮演游戏的框架，影响深远



■ 纽拉斯是LGS的缔造者，也是他亲手关闭了自己的公司



SOFTWARE ENTERTAINMENT TECHNOLOGY REPORT

Ultima Underworld
The Stygian Abyss

A Fireball Strikes

A Bridge Too Far

Ghost and Mist

Character Generation



SOFTWARE ENTERTAINMENT TECHNOLOGY REPORT

The Stygian Abyss

Into the Abyss

Underworld Creatures

Behind the Scenes

Virtual Reality a Fantasy

■ 当时的国外媒体对《创世纪》的报道

已是才思枯竭。斯派克特听出两人的弦外之音。经过一番讨价还价，最后的决定是，LGS的下一个项目将不再有幻想类的设定，他们可以做一个现实题材游戏。

打开了发行商的枷锁，彻奇很快发现自己又陷入到另一个陷阱中。模拟现实的游戏其实比幻想题材更难。他整日都在思考这类问题——“桌上有个电话，为什么我不能拿起电话？”“前面有辆火车，为什么我不能登上去？”他意识到自己挖了个大坑，现在又没有办法跳出来。在与纽拉斯争论了很长时间后，游戏的题材又变成了科幻。斯派克特希望像《地下创世纪》一样套用Origin Systems作品的名字，比如借用《银河飞将》的名字，将这款游戏命名为《外星飞将》。但LGS拒绝了他的提议，因为他们想要做自己的东西，而不是受发行商的制约。于是这个题材在当时很罕见的游戏，有了一个诡异的名字——《系统震荡》（System Shock）。

与此同时，施密特带领的另一个小组却遇到了麻烦。他们的游戏《Terra Nova》开发进度严重滞后。由于施密特是程序员出身，脾气刻板古怪，带领团队缺乏活力。原本该作是作为LGS第二款游戏开发的，可他们的交货日期却一拖再拖。当彻奇的《系统震荡》快要开发完成的时候，施密特又一次推迟了《Terra Nova》的版本期限。除去施密特本身的原因，游戏设计得过于超前，也是造成项目开发缓慢的重大原因。作为一款科幻射击游戏，《Terra Nova》拥有近10年来才普及的全景头罩显示界面。在当时，他们还没有能力使用真3D的功能，只能用2D画面模拟真实场景，其中的技术困难可想而知。具有讽刺意味的是，在《Terra Nova》长达4年的开发周期里，《系统震荡》和《雷神之锤》已经突破了真3D的技术瓶颈，而当它上市后，原本苦心钻研的技术反而成了市场上的过时货，令人感慨不已。

尽管《系统震荡》获得了空前的好评，但《Terra Nova》的延期惹恼了发行商。更严重的是，发售延期使得LGS的现金流开始出现问题，公司的收入已渐渐不能满足日益增长的人力成本。此时，LGS更换了自己的发行商，接手的是如日中天的Eidos Interactive。而这一举措，为之后公司的倒闭埋下了定时炸弹，一场系统性震荡在所难免。

神偷计划

在LGS最终倒闭之前，公司近乎一个空壳。其中优秀的员工和作品版权，被一一“偷走”，以至于在公司关门的时候，竟没有什么值得称道的遗产可以瓜分。

最后一个进入LGS的“盗贼”，是29岁才入行的肯·列文。这个破落的好莱坞三流编剧与“MIT农场”



巨人肩上

1997年，LGS的3个前雇员肯·列文、乔纳森·陈（Jonathan Chey）和罗伯特·佛米尔（Robert Fermier）成立了波士顿制作室，3年后Irrational Games正式开张。如今我们赞叹《生化震撼》的艺术性，不要忘记Irrational Games是站在巨人肩膀上的



■ 不可否认，麻省理工学院是LGS人才的摇篮



■《Terra Nova》的延期大伤LGS的元气



■《系统震撼》开创了FPS的新格局，其影响了后来的《半衰期》和《生化震撼》



■ 在LGS的大部分时间里，沃伦斯派克特都是他们的客户，最后他决定加入LGS



最后的遗产

发售于《简氏攻击中队》(Jane's Attack Squadron）是LGS的最后一款作品。开发工作耗时漫长，历经坎坷，直到LGS倒闭都没能做完。此时游戏大致还需要3个月就能完工，后来移交给Mad Doc Software完成了最终开发

的作风格格不入。他入职后，没有人愿意搭理他，除了已成为创意总监和制作人的彻奇。他发现了列文独有的编故事能力，这正是LGS这个工科背景的公司所欠缺的。他让列文为他们的新游戏撰写一个有趣的故事。列文当时正迷恋《暗黑破坏神》，他想写一个动作角色扮演游戏，同时又揉入了他喜爱的潜入元素。就这样，《神偷——暗黑计划》的剧本出现在彻奇和纽拉斯的眼前，顿时令他们眼前一亮，拍案叫绝，一个新游戏的开发计划就此开始。与此同时，斯派克特终于离开了工作多年的Origin Systems，正式加入LGS，成立了奥斯汀分部，“神偷”系列的开发便直接归入他的管辖。

《神偷》作为一款融合动作元素的角色扮演游戏，在当时来说是独一无二的。这款强调潜入体验的游戏与同期上市的《合金装备》一道，掀起了一股潜入风潮。《神偷》的成功也在一定程度上掩盖了LGS潜藏的风险，使得管理者和发行商都忽略了公司日益紧张的财政状况。此时悲剧在悄然蓄力，LGS暗流涌动，有经验的员工正在悄悄流失。

最早离开LGS的恰恰是最晚进入公司的列文。尽管只有几年的工作经验，但成长飞快的列文已经成为独当一面的设计者。1997年，他带走了两个同事，成立了新公司Irrational Games。许多LGS的员工陆陆续续投入列文的麾下，没多久，Irrational Games差不多凑出了大半个《系统震荡》的原班人马。列文随即找到已经陷入财政危机的LGS，获得《系统震荡2》的制作许可。

看到公司陷入窘境的还有斯派克特。就在同一年，有人将刚刚离职的他推荐给同样刚刚自立门户的约翰·罗梅洛，于是LGS的奥斯汀分部摇身一变，成了离子风暴的奥斯汀分部。

到20世纪末，LGS的财务状况已经捉襟见肘，员工的工资成了他们最头痛的问题。纽拉斯不得不考虑卖掉公司。他的首要目标就是发行商Eidos，希望英国人能够收购LGS，继续他们游戏的开发。可不巧的是，此时的Eidos正被离子风暴那几款难产的游戏搞得心急火燎，无暇顾及LGS的困境。2000年，LGS难逃破产厄运，结束了长达10年生命。

尾声

创始人保罗·纽拉斯在LGS关门后，辗转多个公司，现在成了Zynga波士顿的创意总监。肯·列文的Irrational Games凭借LGS授权的《系统震荡2》一炮而红。2013年，几经倒手的“神偷”系列迎来了自己的新作发布，而继承《系统震荡》遗产的《生化震撼——无限》也横空出世。尽管LGS已经淡出人们视线十几年，但如今的一款款“神作”中，仍在不经意间露出当年LGS所留下的精神遗产。



由于LGS倒闭得太早，如今留下的Logo式样也是模糊不清的


《神偷》的潜入概念当时非常时髦


沃伦斯派克特和其它几位游戏人在粒子风暴的合影


列文加入LGS的时间很晚，离职却很早，还带走了LGS的大批员工

■江苏 十大恶劣天气

神偷——暗黑计划

在潜入游戏的玩法不断“推陈出新”，却因为市场化原因而逐渐背离“潜入”这一本质理念的前提下，边缘玩法便总有碰壁的时候。今年《神偷》的重启计划让老派潜入爱好者们倍感欣慰，这也是我们回顾《神偷》的理由。



■ 归根结底，一名合格的潜入者应该隐匿在黑暗中，伺机而动

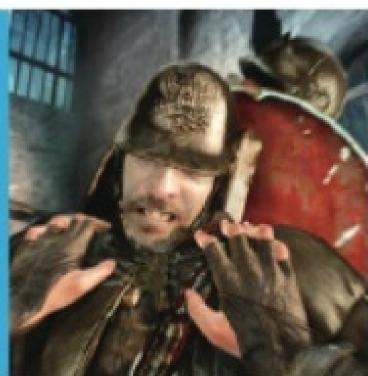
神偷
暗黑计划
Thief:
The Dark Project
类型
动作
制作
Looking Glass Studios
发行
Eidos Interactive
发售日
1998.11.30

1998年，《合金装备》《天诛》和《神偷——暗黑计划》这3部潜入游戏的始祖级作品，几乎在同时进入玩家们的视线。从一开始，《神偷——暗黑计划》就用硬派精神来诠释“潜入”这一核心谜题：与Solid Snake和力丸相比，Garrett没有任何高科技装备与致命武器，他并非可以一敌百的特种兵，也不是“蒙着脸，在角落吹暗箭”的忍者，他只是一个专家级的盗贼。隔行如隔山所带来的第一个问题，就是Garrett在正面战斗中杀不死任何人。即便挥刀将对方斩杀，杀猪般的嚎叫和满地的血渍也只会给自己带来更大的麻烦。

黑暗中的舞者

想要演好这位梁上君子，玩家就必须将自己代入无尽的黑暗之中，因为阴影永远都是你最可靠的守护神。除了光线，不经意间发出的微弱声响也会出卖你的存在。不仅仅是械斗、在金属板上奔跑，就连开锁、拾取道具，乃至是喝一瓶治疗药水都会发出不同大小的噪音。想要通过一个戒备森严的区域，《神偷》的玩家首先想到的不是“我的背包中有哪些装备”“我如何才能对这群杂鱼实施清场”，而是必须时刻保持低调，做到眼观六路，耳听八方，始终游走在生与死的边缘。

阴影笼罩的区域毕竟是固定的，黑暗也不可能成为Garrett的隐身斗篷，他必须依靠随身携带的“四大件”——短剑、铁棍、长弓和开锁器，来主动创造机会。我们的主角毕竟不是一位战士，因此短剑对于他而言只是一件自卫武器，一般来说，当切换到这件武器的时候，就意味着你的任务已经失败了；铁棍是唯一可以在近距离让敌人丧失战斗力的武器，但场景中的敌人并不会保持原地不动的姿态，等待你从背后摸上去一棍子打晕，而放倒他们之后还需要玩家“手动”将其拖拽到阴影之中，避免同伴的警觉；手中的这把长弓与其说是一件武



低调依旧

即便在重启的《神偷》中，玩家想要正面轻松干掉敌人依然是不可能的

器，不如说是一件工具，玩家需要选用合适的箭矢才能发挥它的战术价值：利箭能够在中远距离对敌实现一击必杀，但场景中那些位于队友视线以外的落单敌人总是极为少见的；水箭可以射灭场景中的光源，通过人为的黑暗为主角的潜入扫清障碍；将圣水注入箭头之后，它就成为了一件对付不死系生物有奇效的武器；在命中目标后自动释放苔藓植物的藤箭，可以消除Garrett在那些硬质地（如金属）场景中移动时所发出的脚步声；绳箭是在立体空间中开辟潜入路线的利器；响箭所发出的噪音，则能按照自己的战术意图扰乱AI的行动，从任何严密的防线中撕开突破口。

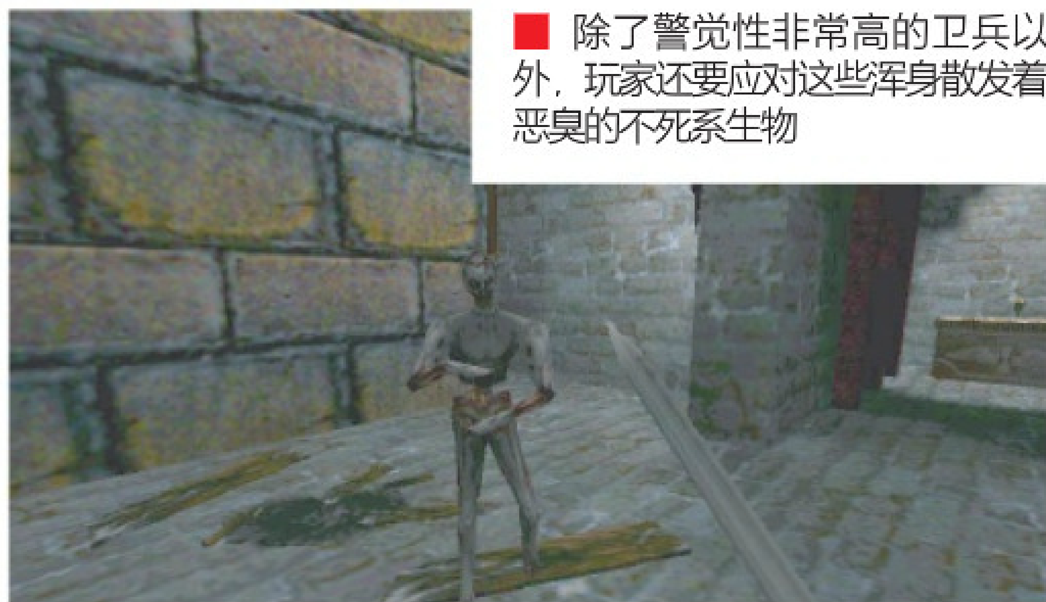
低调大师的归去来兮

由离子风暴操刀的“神偷”第三作，依然是一部浸透了黑色汁液的互动犯罪动作大片，由中世纪、魔幻和工业3种风格构成的这个荒诞世界，在“虚幻2”引擎的演绎下变得更加传神。由于《致命阴影》是系列第一部登陆主机平台的作品，考虑到《合金装备》和《细胞分裂》两款游戏的玩家们的习惯，“神偷”的硬派风格也第一次进行了妥协：用于在立体空间内开辟渗透路径的绳箭，被一副“蜘蛛侠”风格的攀爬手套代替了。惊心动魄的开锁变成了按部就班的依次转动方向，再按确认键。火箭、响箭、回复药剂这样的稀有资源，都可以在销赃之后拿现钞去黑市商店中去购买……

老玩家们最无法忍受的是，制作组居然加入了“Third Person”这等烂俗之物，并且将它设置成了默认视角，这些铁杆们相信这种给Fisher和Snake的簇拥者们献媚的举动，毁掉了“神偷”的精髓：正是因为相对局促的视野和伸手不见五指的环境，才造就了这个系列卓尔不凡的浸入式体验。而在引入一个更加“友好”的视点之后，上述的问题都不再是什么问题，在一切尽在掌握的视角之下，任何风险都是可控的。

平心而论，离子风暴对“神偷”固有系统所进行的简化，也可以看作是顺应市场风向标的必然举动，即便是老玩家，也应该关注于游戏的经典特色是否在全新包装之下得到了继承，而不是拘泥于游戏丢掉了多少让自己怀念的东西——况且也真的没有失去多少，就拿第三人称视角来说，不喜欢的人还是可以改回去的！

《致命阴影》相对于前作的最大进步，体现在它将以往按部就班的任务制偷盗实践，变成了属于神偷的“LifeStyle”：Garrett置身于一个开放式的城市（当然，玩家每次可以自由活动的只有其中的一个区域）之中，在这里你拥有绝对的自由意志，可以四处冒险，可以洗劫NPC，或者闯入老百姓的家



■ 除了警觉性非常高的卫兵以外，玩家还要应对这些浑身散发着恶臭的不死系生物



■ 当你的短剑离开剑鞘的时候，就意味着你已经死了



■ 早在1998年，概念超前的《神偷》就为日后的“细胞分裂”系列给出了完善的潜入系统解决方案



■ 阴影的运用在《神偷——致命阴影》里十分传神



■ 主角手中的弓箭更像是一件冒险工具，而不是杀人兵器

中去“淘宝”。在捞外快的过程中，玩家也会逐渐熟悉场景的布局，在接到正式任务的时候能够寻思出多条通向目标的线路。开放性的另一个体现，是Garrett可以自由决定与城中各派别之间的关系：在与某个派别处于敌对状态时，会在与其成员遭遇的时候享受格杀勿论的待遇；中立状态下不会遭遇主动攻击，但无法进入该势力的总部设施；联盟状态下不但能够使用对方的设施，而且还能在战斗中得到援军前来助阵。如果照着这个路线走下去，“神偷”系列很有可能转型为一部以盗贼为主角的开放式动作RPG。遗憾的是，我们只能在《上古卷轴Ⅴ》中出现的盗贼公会头目Mercer Frey（同样由Stephen Russell配音）那里来YY这种潜质了。

《致命阴影》并不能算是一部完美的游戏，它在技术上还存在着非常明显的问题，比如读盘次数过于频繁，经常会陷入抽风状态的敌兵AI，这也是从离子风暴此前制作的《杀出重围——隐形战争》中“继承”下来的特色。不过试问同时代的潜入游戏，又有谁没有这些问题呢？《致命阴影》在新老玩家群中赢得的广泛赞誉，足以证明“神偷”绝不是因为做不下去才走向了终点。真正让这个系列告别历史舞台的是将离子风暴弄得关门大吉的两款票房毒药——《大刀》和《源毒》。此后《杀出重围》和《神偷》两个经典品牌的版权归入了发行商Eidos的门下，在Eidos Montreal完成了《杀出重围——人类革命》的制作之后，重启“神偷”系列，也终于被摆上了议事日程。

在《神偷》缺席的这几年时间里，游戏市场发生了翻天覆地的变化。师承《神偷》的“细胞分裂”系列在第四作之后背离了前者的精髓，通过各种“人性化”的系统，将敌兵的行动路径、可行的潜入路线和可互动物品全部具体化，最终也将“潜入”污名化为了各种“一键无脑清场”的铺垫。如今《神偷》的重启，不仅象征着一个系列的回归，更重要的是对潜入精神的追根溯源。

结语

从积极的角度来解读“神偷”背后体现出的潜入游戏的兴衰，我们可以看到，以高调行为主导的动作与依托于低调的冒险，它们的发展是一个此消彼长的过程。高调不是潜入游戏的发展方向，它只是与初始阶段呈否定关系的中间环节，是在黑暗的长时间对峙过程中变得不耐烦的玩家们的必然要求，最终在兼容并蓄、舍短取长之后，潜入游戏必将回归自身的原点，在一个更高的层次上开始自己的全新发展。希望在这个规律下，Garrett这位低调大师会通过形式上复归，实现内容上的革新，将潜入题材游戏带入一个全新的境界。



配音的遗憾

在前三作中为Garrett配音的Stephen Ru-ssell，他将缺席重启版，因为制作组认为他太老了……



在黑暗中与敌人进行长时间的对峙往往会伴随着枯燥与无聊，幸好Looking Glass拥有一流的场景设计师和美工



Garrett的每一个“作案现场”都拥有独一无二的风格



尽管在《神偷——致命阴影》的时代并没有与之类似的主视角潜入游戏，但离子风暴还是意识到了师承自己的“细胞分裂”才是最大的对手，为此他们甚至在本作中加入了第三人称视角

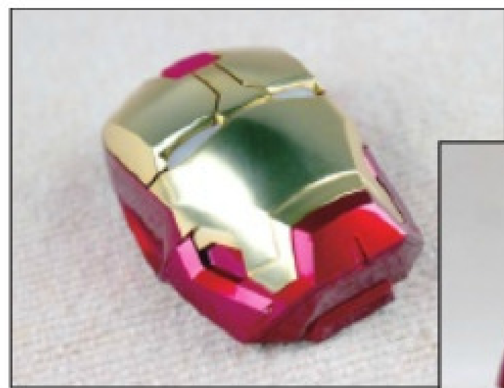


把手中的匕首PS掉，这简直就是《细胞分裂》的中世纪版了！

也许只有在停电时，你才会意识到一块手机备用电池的重要性，而假如发生了地震、洪水等极端自然灾害，保持手机有电或许意味着救了自己和家人的命。选择备用电池很有讲究，因为图便宜买到假冒原电的案例比比皆是，有电量虚标的、坏的，甚至是爆炸的……你可以测试一下，电池电量与当初购买时比衰减明显的，百分之百是使用了劣质电芯，你应该尽快把它们处理掉，免得关键时候掉链子。或者，你也可以买一个“手摇式电池”，例如一款名为SOSCharger的产品，它内置1500mAh电池，外壳上有一把手，摇上5分钟你就可以存储足够电量，能够拨打5分钟电话呢，当然笔者希望大家永远都用不上这样的东西，平平安安的最好了！

就是喜欢超级英雄
——在你身边帮助你

当遇到困难时，人们总会希望有人能来帮忙，这是由人的本性决定的，再强大的人，当面对超过自身能力范围的事时都会无力。也许正因为这样，中国这片土地上孕育出了武侠文化，讲究行侠仗义，颂扬侠义之心又不失浪漫，多少少年都梦想着一柄长剑浪迹江湖，惩恶扬善再赢得美人芳心。西方人也一样，他们琢磨出了“超级英雄”概念，同样做好事、打坏蛋，但由于民风剽悍，超级英雄可不是什么潇洒少年、翩翩书生，而是清一色的肌肉男、暴力女、疯狂科学家，甚至是怪物。相比一下，笔者现在还是喜欢超级英雄们的“傻大粗”形象，尤其是电影《复仇者联盟》中的绿巨人，完全是无敌的存在啊！如果你也喜欢该电影中的超级英雄，可以看看最近扎堆出现的相关产品：



↑似乎塑料感比较强

→侧面看上去是这样的

1.钢铁侠的头

钢铁侠独特，他不靠注射奇怪的化学物质获得超能力，也非来自于外星球，他完全依靠自己的智慧，用科学的力量给自身打造了一身高科技盔甲。除了胸口标志性的“能量块”闪闪发光，他棱角分明的头盔也很容易让人记住。在香港，有一家叫E-blue的厂商就对钢铁侠的头产生了浓厚兴趣，他们的新产品“Iron Man 3”是得到了官方授权的头盔模型，神奇的是它的本体其实是一只无线鼠标（1000DPI、重120g），通电后两只眼睛发出白色光芒，售价599元，不知道放在手里捏捏是什么感觉……



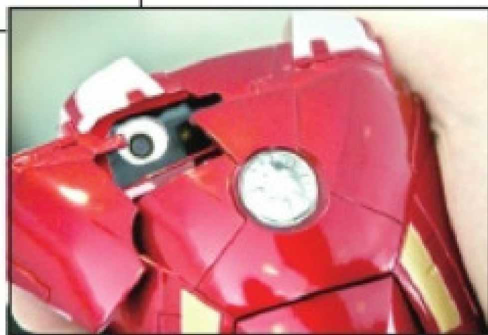
↑还有一个底座，不用时就是个摆设了

2.超级英雄手机套

手机套能表现出你的个性，上面印有复仇者联盟的图案，就是告诉大家你是超级英雄漫画的忠实粉丝，人们可能会认为你的个性比较内向，平时比较宅，或许还是个极客。卖场里低价销售或随手机附赠的手机套质量都不太好，出厂价格不过一两元钱，让手机显得很廉价。喜欢超级英雄又想把手机打扮一下的朋友，笔者推荐下面几款很有特色的手机套供你参考（如右图）。



↑Brando出品的“Iron Man Mark”，售价49美元，看上去就像是一只大龙虾



→“Iron Man Mark”露出摄像头



↑国外网站“customcase.storenvy”的定制iPhone手机套，售价16.99美元

→绿巨人图案的iPhone手机套，eBay上售价14.99美元

3.U盘也来凑热闹

我国台湾的InfoThink出品了几款十分精美的U盘，它们取材自《复仇者联盟》中几位英雄的武器，比如美国队长的盾牌，雷神托尔的锤子，绿巨人的拳头……U盘容量均为8GB，接口是老旧的USB 2.0，读写速度信息官方没有注明，猜测好不到哪去。价格很贵，单独一个就要大概180元。



↑U盘插入电脑，眼睛位置发出蓝色光芒



↑一只拳头，不说的话谁知道它代表绿巨人？



→锤子是其中最精致的，要是30元就买了！

假如iPhone数据被误删

小朋友最喜欢乱动手机了，万一他删除了你手机上的数据，你又不懂如何恢复，那么试试名为“ER-220”的数据恢复U盘吧！该产品其实是一个内置了恢复软件的小U盘，软件会自动搜索已被删除的通话记录、短信、通讯录、图片等等，它还能把现有数据导出到Mac上进行备份，售价约80美元。



↑其貌不扬的小U盘

摄影的一种境界
——怎么照都可以，谁来照都可以

拍照片令人身心愉悦，经常出去拍拍花草、动物、人文，你会发现生活中细微的美，而且拍到满意的照片，发现自己的摄影技术又有提高，是不是也很有成就感？所以拿起你的数码相机、智能手机去拍照吧，它们的成像效果都很不错，市面上还有许多另类的附件、相机供你选择！



↑两种版本，安装方式略有不同，iPad mini版的保护壳更厚道

1.iPad长焦镜头

Photojojo一直没闲着，其之前推出的3款iPhone镜头大卖，最近又拿出了2款用于iPad和iPad mini的长焦镜头，可分别为它们带来10倍和12倍光学变焦，售价都是25美元。使用了长焦镜头，拍人时你能得到主体突出、背景虚化的照片，也能少走不少路拍到远距离的东西。不过话说回来，大家似乎都认为举着iPad拍照是件傻傻的事，这款产品是否能有预期的销量仍有待观察，更何况这类镜头对画质有负面影响，镜头的光学素质一般。

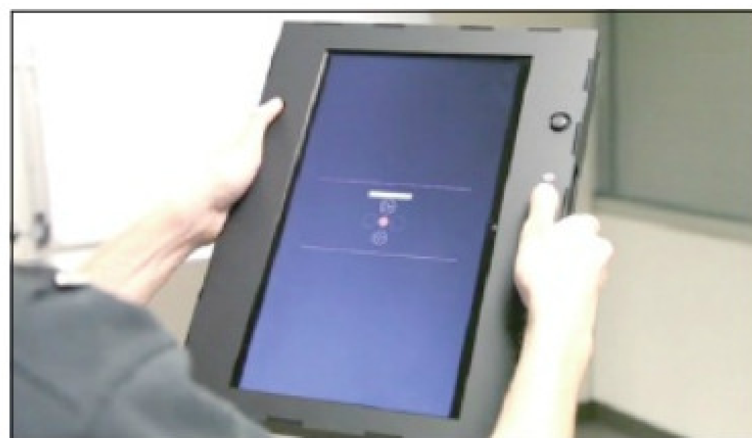


↑可以拍人像特写了，不用担心离得太近人脸变形
←官方样张，画质衰减严重，注意边缘画质和锐度


↑笨重的平板电脑，轻便的3D建模工具

2.Lynx A 3D

不仅能拍照片，它还能3D建模呢！长相酷似平板电脑的Lynx A 3D在Kickstarter上得到追捧，它配有一个14英寸的显示屏，640×480分辨率摄像头和3D检测器。通过机身上的摇杆和按键，拿着它围着拍摄的物体转一圈你就能输出它的3D模型，不管是在动画、游戏，还是设计上，Lynx A 3D都是出色的低成本方案。

→官方的使用方式演示图，举着它貌似很累


3.甜甜圈相机

数码相机刮起了复古风，富士、奥林巴斯的几款造型复古的微单都卖得很好，越来越多的人喜欢胶片的色调。这款甜甜圈相机两者兼备，它拍出的Lomo色调符合文艺青年的喜好，甜甜圈的造型拿在手里不显眼，就算对着别人的脸拍，人家也不一定会生气——毕竟一个拿着甜甜圈的人能有什么不轨企图？

相机的外壳是塑料的，重约60g，提供快门、模式、电源3个控制键，以及一个micro SD扩展卡槽和USB接口。相机像素300万，拍的照片适合在微博、论坛上贴图，如果你追求画质就免了吧，这家伙售价仅约合人民币420元，买来送妹子吧！




→这个甜甜圈不能吃，太可惜了

拍照片算什么？全景视频会议才厉害！

大公司开例会的时候，上司总不能让异地的下属都坐飞机回来吧，所以视频会议的用处就体现出来了。不过对于小公司而言，专业多屏视频会议设备售价高昂，通常不会花钱购买，好在这款近期在Kickstarter上亮相的PanaCast，提供了廉价的视频会议方案，仅需399美元就能买到。

整套系统主要由3部件组成，PanaCast相机用来拍摄，云端服务器提供数据维护，客户端应用用来传输。PanaCast相机有6个摄像头，能实时捕获200°视角视频，之后视频会被压缩成H.264格式传输。相机配备有双核ARM处理器，运行Linux系统，分辨率2700×540，拍摄60fps的视频。


扁扁的PanaCast相机

4.索尼狗相机

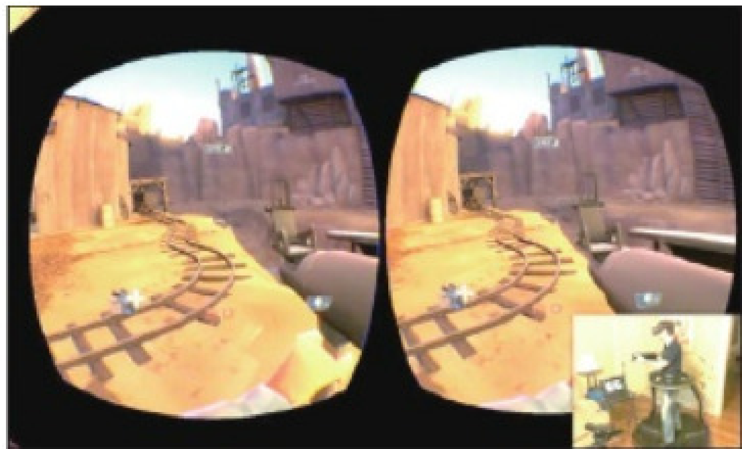
给狗狗一部相机，它们能拍出什么样的照片呢？索尼新近推出的AKA-DM1适合爱狗人士选择，它的设计类似马甲，把它穿在狗身上，再在它的上面安装索尼的运动相机就OK了。这个东西的售价大约330元，尺寸为180mm×50mm×150mm，重128g，适合体重在15kg以上的狗狗。



↑摄影师哈士奇？
←宠物眼中的世界

我要学着聪明点
——科技提升智商

笔者不聪明，很多事情总是后知后觉，还常常因此被朋友取笑。不过笔者的好日子也许就要来喽，各种聪明的人发明的高科技产品即将大批量上市，购买了它们之后，大家看起来都是一样聪明了，真开心！



↑戴着Oculus Rift玩FPS游戏，其他玩家纷纷嘲笑他不会跳



↑很适合小孩子玩，免得孩子整天坐在沙发上玩游戏变成小胖墩

1.VR游戏＋锻炼

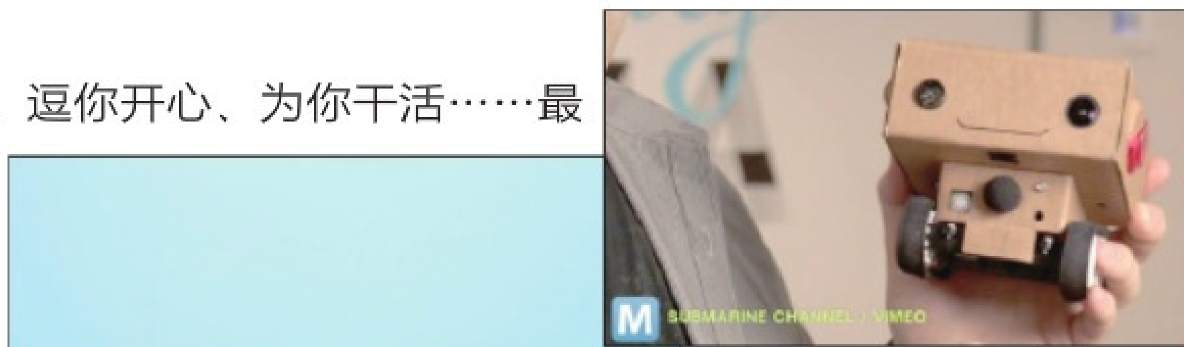
首先，我要聪明地锻炼身体，选择的是Virtuix公司推出的一款名为Omni的360°全向跑步机，再加上Oculus Rift的3D虚拟游戏眼镜。

这个组合厉害得不得了，Oculus Rift内置高分辨率显示屏，可通过DVI、HDMI、micro USB接口连接电脑或家用主机，创造出一个让人身临其境的游戏世界。戴着它站在跑步机上玩FPS游戏，你的行动就能和游戏里的人物同步了，跑步机周围还有环境支架，起到保护使用者的作用，你不用担心栽跟头。

2.请个机器人助理

请不起私人助理？买个BlabDroid机器人吧，它会整天陪着你、逗你开心、为你干活……最关键的是你不用付它工资。BlabDroid的外壳是纸箱（没错，它很怕水），内置高清摄像头和小喇叭，与它说话时能识别人脸、录像，还能做出简单的回答，其声音素材取自一个7岁小男孩，很是可爱。

BlabDroid有出色的扩展性，内置了蓝牙，你可以用智能手机，超级本等设备与之交互，例如用手机遥控它拍摄视频，作为一个廉价的监控设备使用。另外，由于BlabDroid是开源的，用户甚至能自己开发软件，为其添加更多有趣的功能。BlabDroid售价75美元，目前仍在Kickstarter上集资，量产后会有更多功能。



↑它有一张给人带来欢笑的脸

←人人都能买得起的机器人



↑外形小巧，便于携带

←考外语时如果能带着它……

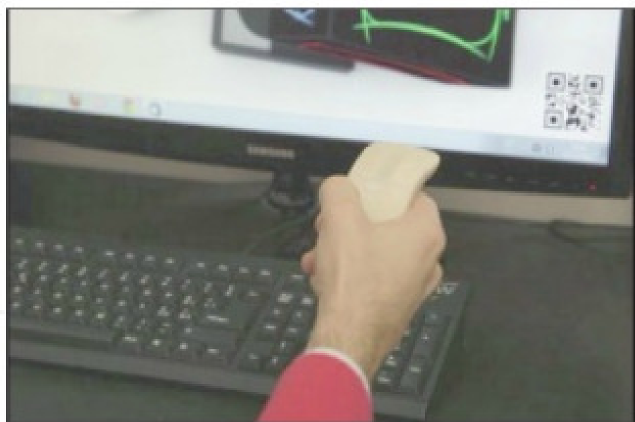
3.翻译配件Ivy Guide

有了Ivy Guide，你就不需要翻译了。Ivy Guide是一种好玩的翻译配件（它是个概念产品），而且还是由3名中国青年发明呢！这个小配件可以套在任何钢笔或铅笔上，原理就是“摄像头＋OCR＋翻译＋投影仪”，使用时把笔尖对准词语扫描，设备把扫描结果通过无线传输到PC，相关软件就能自动翻译，再把翻译结果直接投影到纸面上，使用者不用抬头看电脑、查词典，可以更快地明白不熟悉的外文。

Ivy Guide的握持感出色，它通过USB端口充电，不用时还能和接收端组合在一起，放在上衣口袋里不会鼓鼓的。另外，使用者还可以在阅读的同时记笔记，获得连续的阅读体验。

4.智能鼠标

样样东西都智能了，鼠标必须马上换成智能的！可选择的产品中就有“EGO！”，这款鼠标的特殊之处在于它不仅可在2D平面上使用，而且借助加速器、陀螺仪、电子罗盘实现了3D操作，鼠标与电脑之间采用蓝牙进行连接，使用microUSB数据线进行充电和传输文件。简而言之，放在鼠标垫上它是鼠标，拿起来就是个体感设备。



↑在与电脑配对 ↓漂亮的鼠标

EGO！还有一些很帅气的功能，因为它内置400MHz的ARM处理器，运行Linux操作系统，有最高4GB闪存存储空间，其本质就是一台小电脑，它可以学习并记录用户的使用习惯，比如你摆出一个扭曲的姿势，鼠标就会帮你打开人人网主页。鼠标和电脑之间通过QR码连接，电脑上显示图片，用鼠标内置的摄像头一扫就行了，真是让人意想不到的配对方式啊……

学会分享

聪明的人都懂得分享，如果你朋友的iPhone没电了，你应该用ChargeBite把自己的电量无私分享给他。产品的造型就像个飞碟，共有3组30pin接头（iPhone 5不能用喔！），它非常轻巧，可以当作背包的装饰吊坠。使用方法很简单：把需要充电的iPhone插上，再把其他电量充足的iPhone接到其他接口上，或者你也可以使用电池容量更大的iPad供电。



→连接彼此的iPhone，表达深厚的友谊……

生活就该这样
——科技改变生活

什么样的生活才是理想的呢？倒退几百年，相信使用一次冲水马桶都会让当时的王室贵族感到无比幸福。笔者相信随着科技的不断进步，未来人类的生活将会无比惬意。有些等不及的人，在努力地创造着各式各样的科技小发明，也许它们就是通向未来生活的一扇窗，让我们能略微瞥一眼生活应有的样子。

1.顺利减肥

生活好了，体重超标的人也多了，减肥成了大众话题，而减肥的精髓就在于控制饮食、合理运动。说得容易，但做起来难度极大，吃得太油腻容易堆积脂肪，吃得快了又容易不小心吃多，你必须找到一个可行的办法来控制自己，笔者近期在网上发现了HAPIfork，它是所谓的智能餐具，内置了蓝牙、传感器、震动马达，配合iPhone App，能检测并计算你的进食速度、摄取热量，一切参数都是为你量身打造。一旦你吃饭时热量超标，或者吃得不文雅，HAPIfork就会又闪又震地表达不满，提醒你自控。





↑这个叉子就是HAPIfork，期待推出筷子版

→非常详细的统计数据

2.魔法拖把和垃圾桶



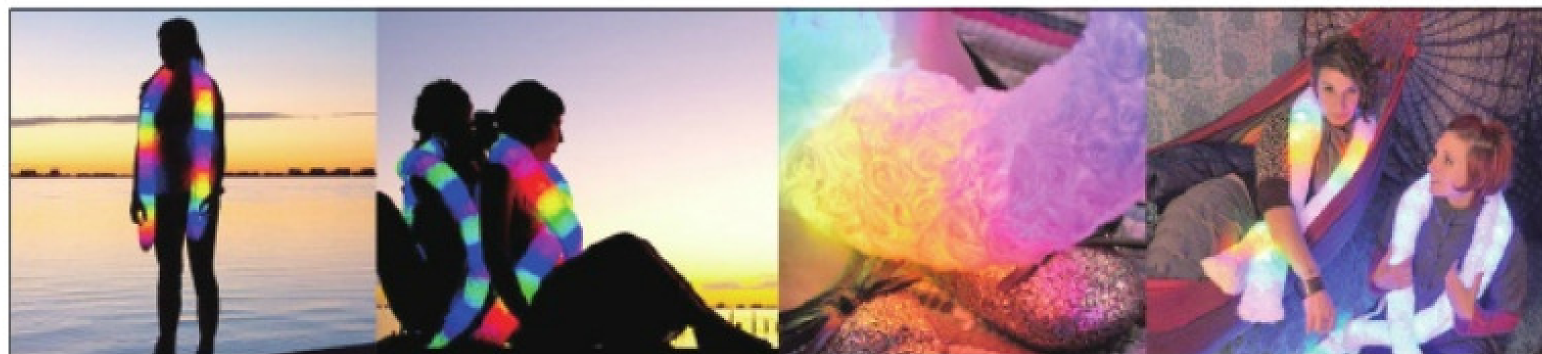
↑遥控垃圾桶

→遥控拖把

擦地板是无聊又累人的活，除了购买各种清洁机器人外，日本Kyosho的遥控拖把也是个不错的产品，它的遥控器就像PS手柄，拖把的外形也和一般家用的差不多，你只要坐在沙发上就能完成简单的清洁工作了。另外，这家公司还有一个遥控垃圾桶，比如你懒得走到垃圾桶边扔香蕉皮，就可以拿起遥控器把垃圾桶叫过来了……

3.发光的围巾

任何涉及到未来人类的科幻电影，总会把服饰的概念重新诠释一次。比较令人信服的一点，是未来的衣服会有多种功能，工作时还能发出光亮。一家国外厂商设计出了名为Glowa Boa的围巾，它内置LED，通过一节9V充电电池供电，可以“点亮”你3个小时，售价138美元。



↑这款围巾实在是另类

4.贴心遮阳伞

伞除了遮阳挡雨还能干什么？名为Market Umbrella的遮阳伞还别出心裁地加入了给手机平板充电的功能，果然是体贴入微啊……

这把遮阳伞撑开后直径约274cm，提供了超大的遮蔽范围，铝制伞骨可搭配户外桌椅使用，伞面经过UPF50+的防晒处理，能阻挡近98%的紫外线。最大的亮点在于伞面顶端配有4片25cm×11cm的太阳能面板，只要光线够足就能自动为其内置的1000mAh电池充电，这样手机等数码产品就能再用伞骨上的2个USB接口充电了。



↑售价500美元，这个价格恐怕一般人不能接受

轻轻唱首歌：Yaba Surface



↑外包装及本体

↓Yaba Surface有6种颜色



发明这个东西的老外一定不懂中文，否则绝不会起“哑巴”这个名字。Yaba Surface就是这个产品，它号称能让所有平面都变成音箱，比如水泥地、木桌子、汽车发动机盖……

Yaba采用无毒锌制外壳，重167g，有3.5mm耳机接口，通过内置可充电电池供电，续航时间约为8小时。使用2.4W的G类扬声器，有蓝、红、黄、白、黑等颜色可供选择。Yaba的原理就和国内很多的“震动音箱”一样，利用共振的原理，由产品本身产生震动，再带动其他物体产生共振发声。如果你和这类产品较真谈音质，它们是必输无疑的，不过只要你拿着它，任何场合都能变成你的舞台，还记得各种“地下通道天使”“楼道女歌神”之类的炒作吗？不知道以后会不会有“水泥地王子”出现啊……



↑路边唱歌只带吉他和它就行了

■写在前面

先说一下本期介绍的3款国外精品桌游，分别是《小恶魔》（Diavolo）、《群岛争霸》（Cyclades）、《东海道》（Tokaido）。这3款游戏在风格、玩法等方面迥然不同，但都特点突出，绝对都值得尝试，下面简要的点评一下。

《小恶魔》是款小品级的游戏，外包装和我们之前曾介绍过的《哆宝》很是相像，都是一个精致的小盒子。《小恶魔》属于敏捷类游戏，大多数敏捷类游戏是“比谁手快”，当然，“动手”之前需要个简单的判断，但这个判断过程一般都比较简单。《小恶魔》在这方面的设计比较特别，需要玩家做出两步判断才能准确地做出反应动作，难度提升不少。玩这个游戏选择对手也非常重要，如果对手总是比你快很多或者慢很多，那游戏乐趣必定是大打折扣的。

与《群岛争霸》题材类似的游戏其实不少，大多属于轻度策略游戏，虽然难度较低，但此类游戏一般流程较长，有中文版本后，玩起来会更顺畅一些。

桌游圈里有这样一种说法，那就是“XX游戏，即使不玩也要买”，《东海道》就属于这种游戏。本游戏在美术方面表现极为出色，在机制和玩法等诸方面也不存在短板。这款日式风格明显的桌游，实际上并非是日本人开发的，设计者Antoine Bauza是法国人（《7 Wonders》的设计者），有趣的是他设计了很多东方题材的游戏，比如之前介绍的《恶鬼传说》（Ghost Stories）、《御竹园》（Takenoko）。这确实是一件好事，虽然小编我完全接受以中世纪或文艺复兴为背景的桌游，但还是觉得东方题材的桌游更贴心，这样的游戏越多越好。

本期的桌游机制讲的是DBG（Deck/Pool Building），这个机制曾经风靡一时，也派生出了包括《领土》（Dominion）、《暗杀神》（Ascension）、《雷霆之石》（Thunderstone）、《符文时代》（Rune Age）在内的诸多知名桌游系列。如今DBG的热潮已过，但也谈不上是衰退，只能说是走上了符合机制发展规律的正轨。因为在短期内大量出现机制类似的游戏，本身就有跟风之嫌，有可能让玩家产生厌倦感。同时，真正出色的桌游，更多的是在游戏的不同阶段灵活地使用多种不同的机制，并把它们融合成一个有机的整体。鉴于此，我们有理由相信，在一定时间的蛰伏之后，DBG这种机制有可能会重放光彩。

本期DNF卡牌部分介绍的是第二版《转化之战》，这个新版本，增加了5种新的子职业，与之对应的是也加入了新的关键词及围绕这些关键词的新玩法。一款TCG，正是在这种稳步扩展的模式下慢慢走向成功的。P

小恶魔

●游戏名称：Diavolo ●中文名称：小恶魔 ●游戏人数：2~6人
●设计者：Corentin Lebrat、Gilles Lehmann ●出版公司：Asmodee ●出版时间：2012年



《小恶魔》封面

这是一款轻松有趣的比反应的游戏，与我们常见的出牌、抢牌等传统敏捷类游戏不同，这款游戏是通过掷骰子来比反应的。

游戏的外包装是一个小铁盒子，类似我们之前介绍过的《哆宝》，盒内有3种颜色的小恶魔配件各3个，还有对应颜色的骰子3个，除此之外还有一颗特殊骰子和一个特殊的小恶魔配件及一些红色宝石。在游戏开始前，每个玩家得到5颗宝石，然后就可以进入轻松快乐的休闲时光了。

游戏每回合扔所有的骰子，根据特殊骰子的结果，来决定抢哪种小恶魔配件，当回合最慢或根本没抢的玩家则失去一颗宝石，当只有一个玩家还有宝石时，那个玩家获胜。

我们可以看出，游戏的中心就是特殊骰子，这是一颗六面骰子，每面都有一个特殊的图形，如果是一个加号，那么玩家就要抢骰子总和最高的那种颜色的恶魔；如果是个减号，就是要找最少的；如果是个加号底下带个双向箭头，则玩家要检查出同种颜色中，骰子间差值最大的那种颜色，然后抢到配件；如果写着1、3、5，则玩家要找出哪种颜色的单数最多；如果是个不带圆圈的十字，则要去抢数值最大的那种颜色的配件，最后一种是交叉的箭头，出现这个面时，玩家要去抢离这颗骰子最近的对应颜色的配件。也就是说，游戏会有6种结果，然后根据结果再进行计算，然后看哪位玩家反应最快。

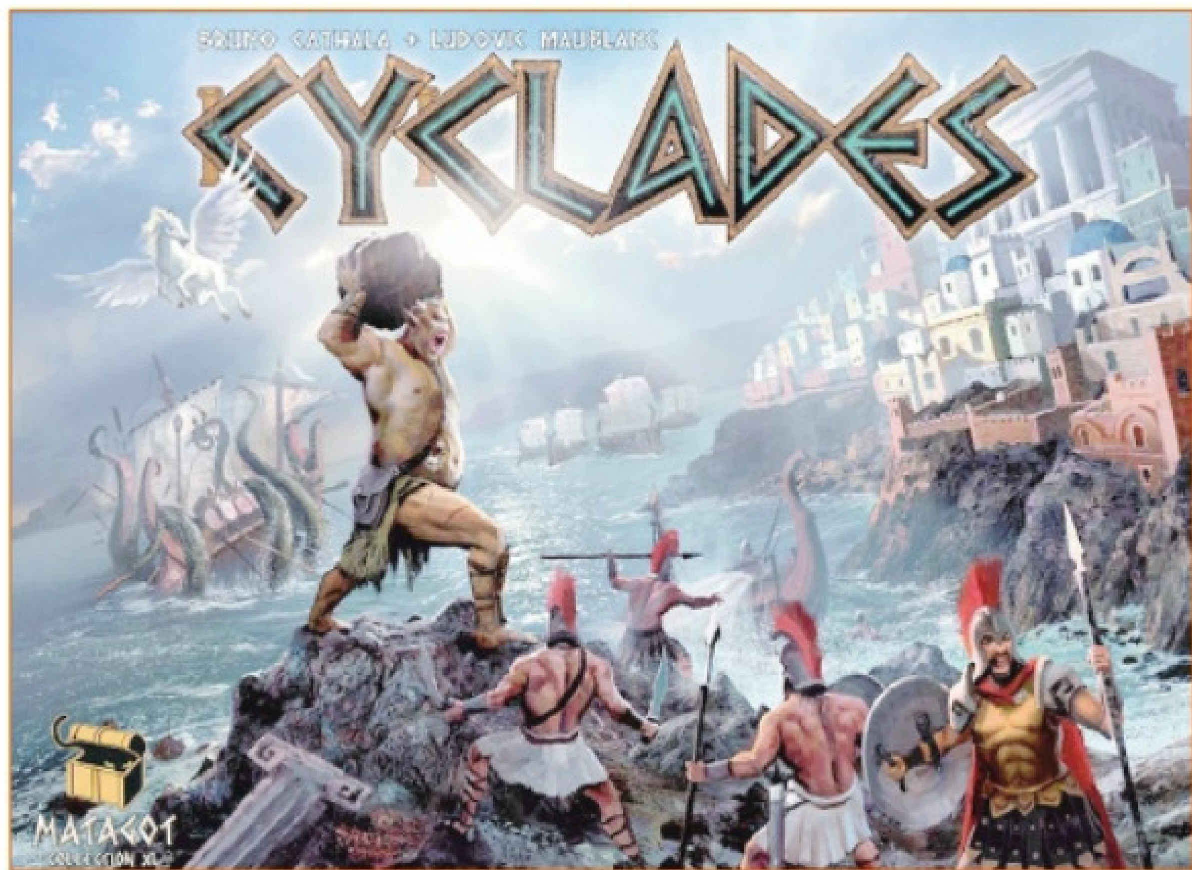
如今流行在市面上的敏捷类游戏还是很多的，敏捷类游戏可以使玩家敞开心扉，大声欢笑，这款游戏对敏捷性要求不低，玩家需要两步才能做相应的反应，先是看特殊骰子的意义，然后再进行数学计算，所以在流畅度上稍微逊色了一点。但总体来说还是比较适合新人和桌游吧，小巧的配件、独特的模型让游戏不落俗套，小而方便携带的铁盒使游戏可以有更多的机会被携带。作为旅游解闷、聚会热场的小游戏，它是完全能够胜任的。P



《小恶魔》配件

群岛争霸

●游戏名称：Cyclades ●中文名称：群岛争霸 ●游戏人数：2~5人
●设计者：Bruno Cathala、Ludovic Maublanc ●出版公司：Asmodee ●出版时间：2009年



《群岛争霸》的封面

最近我们经常介绍Asmodee公司的游戏，原因有几点：一是Asmodee出版中文版的正版游戏，二是他们的桌游生产厂在中国，很多游戏国内玩家可以第一时间拿到，第三中文版的质量很好，都是找国内资深玩家翻译的。今天我们介绍的这款游戏也在近期推出了中文版，让很多受困于语言问题而不敢近前的玩家有了畅玩的机会。

这是一款以古希腊文化为背景的游戏，玩家在游戏中要扮演一个古代民族，比如斯巴达人、雅典人等等，通过供奉希腊诸神，并在诸神的帮助下来争夺基克拉迪群岛的控制权，并在各个岛屿上建造城市，率先建造出2座城市的玩家获胜（2人游戏时需要建3座）。

游戏包含群岛的版图一张，上面包含了若干个岛屿，在版图上，使用圆形格子来进行划分，这是不多见的一种情况，使版图看起来很有趣。游戏还包含一张众神图板，玩家在游戏中的主要行动都将在这个板子上进行，每个玩家还会有自己的屏风（用来挡住自己有多少钱）、陆军和海军模型等等配件。

游戏采用了传统的阶段回合制方式进行，即每个阶段玩家都轮流执行行动，然后再进入下一个阶段。第一阶段是收入，玩家可以根据自己所占群岛上的繁荣标记获得金币收入，有些海上区域也会提供收入，只要玩家的船在该海域就可以。

第二阶段是竞标诸神的帮助，竞标的方式类似游戏《Amon-Ra》和《Vegas Showdown》，即玩家轮流将竞标棋子放到对应神的竞标价格上，如果某位玩家被其他玩家超过，则他可以去反超其他神，但不能立刻反超同样的神，玩家如果不想竞争，也可以将棋子放到另一个神——阿波罗的位置，则玩家可以让自己的一个区域增加一个繁荣标记，从而提高收入。除阿波罗外，游戏一共有4个神：波塞冬（可以生产海军、移动海军、建港口）、雅典娜（可以雇佣哲学家、建大学）、阿瑞斯（可以生产陆军、移动陆军、建要塞）和宙斯（可以雇佣祭司、建造寺庙）。玩家在执行对应神的行动时，也可以雇佣神话中的怪物来帮助自己。

第3阶段，依照图板上诸神的顺序，玩家依次支付竞标的钱，然后执行对应效果。如此重复这三个阶段，直到有玩家建造了足够多的城市而获得胜利。

规则上有很多细节，有几点需要注意：1.神明的顺位每回合会出现变化，第一顺位的神明同时也包含可以优先雇佣怪物的机会，所以抢得往往很激烈，神明的数量根据玩家的人数会有减少，但这回合没用到的一定会在下回合用到。2.玩家在选择波塞冬和阿瑞斯时可以移动部队互相攻击，攻击的结算是双方总人数+一个骰子，低的一方要死一个部队。3.在多人对战中，玩家可能会失去很多岛，当只剩一个的时候，如果玩家选择了阿波罗，则可以从获得获得4个金币，这也算是对落后玩家的一个帮助。

玩家建城市的方式有两种，当玩家4种建筑都各有一个时，移除这4个建筑，把一个城市放到自己的岛上。或者当玩家有4张哲学家牌时，也可以直接换一个城市。城市所在的岛，会包含4种建筑的所有功能，即港口可以给岛周围自己船只的战斗加1，要塞可以给岛防御加1，每个寺庙可以让玩家在雇佣怪物时少花一块钱，大学没有实际用途。玩家在游戏中如果打下来对方拥有城市的岛，则直接算自己的，如果数量达到了，则立刻获胜。

整体来说，这款游戏属于中等偏下的策略游戏，题材选得较好，但游戏体验则较为混乱。首先，在竞价方式上虽然类似游戏不多，略带新意，但这种竞价方式并不公平，在多人游戏时会有盲目的加价和乱抢占的情况发生，降低了策略成分。其次，对战使用骰子的方式增加随机性，好的方面是让这个环节变得简单，从而让玩家把侧重点放到竞价和其他行动上，坏的方面是增加了不确定因素，降低了战斗出现的几率和效果。最后，游戏对于金钱过于依赖，虽然有“阿波罗”进行玩家间的调节，但收入上的优势一旦确定，会在各个方面造成影响，巩固其他方面的优势也更加容易，所以落后的玩家不太容易翻盘或逆转。P



《群岛争霸》配件

东海道

●游戏名称：Tokaido ●中文名称：东海道 ●游戏人数：2～5人，推荐为4人
●设计者：Antoine Bauza ●出版公司：FUN FORGE ●出版时间：2012年

先解释一下游戏名称的含义：东海道，是日本古行政区划的一种提法。当时的日本，比照中国唐制把自己的领土划分为五畿七道，五畿是指京都附近的五国（相当于省级的行政区划），七道包括东海道、东山道、北陆道、山阳道、山阴道、南海道、西海道。虾夷地区基本上是明治维新后全力开发的，称为北海道，所以也有五畿八道的说法。比照着中国的情况，你可以把东海道类比为华东地区或者华南地区就行了。

具体说起东海道的范围，大致包括从江户（现东京）到京都从东到西的大约15个国的区域，所谓道，不是单指道路的意思，是一种行政区划的概念。当然道路也是要修的，尤其到德川幕府时期，东海道是连接幕府老巢江户及天皇所在的京都的交通要道，共有53个宿场（驿站）。江户时期有名的浮世绘画师歌川广重用这个主题，画了《东海道五十三次》，就是每个驿站一张画。不过画一共是55张，除了53个驿站外，还包括起点江户和终点京都两张。

那位说你说这么多，和这款桌游有什么关系？当然大有关系，因为在游戏中你扮演的就是行走在东海道上的旅行者（17世纪的旅行者走完这条路大致需要两周，因为大多数人基本靠步行），一路走来看风景、尝美食、泡温泉、买纪念品，谁的收获最大，谁就是获胜者。

游戏开始时，先把游戏图板平放在桌上。图板忠实还原了“东海道五十三次”，你的纸上旅程也要经过53个格子。游戏的其它配件还包括60张风景卡、25张膳食卡、12张温泉卡、24张纪念品卡，除此之外还有14张遭遇卡、7张成就卡及各类玩家指示物。

游戏中共有10个玩家角色可选，比如艺术家广重、商人善又卫门、孤儿五月等等，各有各的长处，大致试了一下，角色间的平衡性马马虎虎，选哪个差别不大，还是看个人喜好吧。

既然是“走路”游戏，就要特别说一下移动方式。本游戏不是那种靠投骰子来决定走几步的，走起来也不是普遍采用的回合制（你走一次我走一次），而是——最落后的那名玩家是接下来要行动的玩家。这个设定体系是本游戏很有特色的地方，因为这个游戏不是比谁走得快，比的是谁停得更合理，只有停下来，你才能看风景、尝美食、泡温泉、买纪念品。

接着说一下这53个停靠点，停靠点有单格和双格之分（双格的话可以同时停两名玩家，不过只有在玩家数是4人或5人时才使用）。

停靠点大致分几种类型：1.村庄，可购买纪念品卡（分小物件、衣物、食品饮料、艺术品等4种），收集纪念品卡可以获得分数，基础的规则是收集的种类越多，分值越高；2.农场，农场是收获的地点，停在这里可获得3个金币；3.风景，风景有3种（田、山、海），这个是成套收集的机制，田是3张、山是4张、海是5张；4.寺庙，到了寺庙，捐些香火钱，











1.《东海道》封面
2.游戏中的角色卡造型，分别是孤儿五月、商人善又卫门、艺术家广重
3-5.歌川广重《东海道五十三次》中的3张，分别是江户、品川和京都

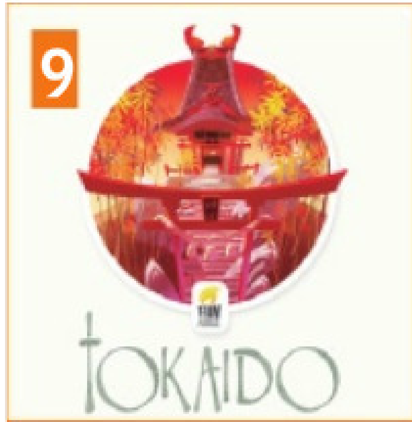


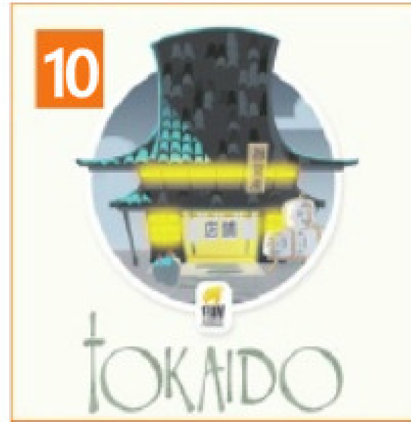
5.成套收集的风景卡，算是本游戏设计中的一个小亮点，至少从视觉上来说是这样的，这是5张一套的海景
6.3张一套的田景
7.4张一套的山景
8.这是游戏图板的平面示意图，大家可以看看这个线路，也可以对比一下真实的日本地图，会发觉还原得真的很像
9-14.游戏中的53个停靠点分成不同的类型，都有独特的标志表示，图9~11是寺庙、村庄、农场，图12~14是风景（山、海、田）

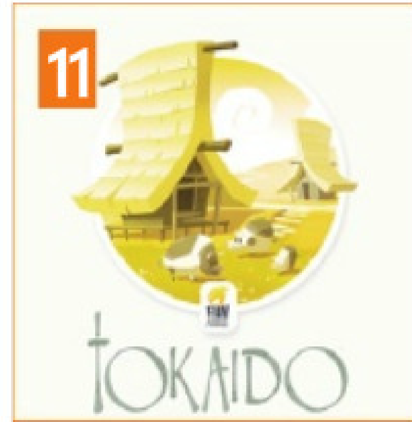


















能换到相应的分数；5.偶遇，这个有点像“大富翁”类游戏中的“机会”或者“命运”，你会碰到不同的人，有商人、向导、武士、公卿、巫女，碰上不同的人会有不同的事情发生，不过基本上是好事，会给玩家带来一定的好处；6.客栈，客栈是这个游戏中比较特殊的存在，一是路过必须停，所以客栈可以同时容纳5名玩家，二是客栈中可购买膳食卡，价格不一但提供的分数都一样，考虑到客栈必须停且落后玩家先动的设定，必将出现5人同住客栈的情况，但谁先到谁后到，区别还是不小。

当最后一名玩家抵达江户，游戏结束，大家算分，分高者胜，具体的规则不细说了，只解释一下成就卡，成就卡游戏中一共有7张，有3张是风景卡成套收集的奖励，发给首先完成某套风景收集的玩家，玩家在游戏过程中就可能得到。另外4张是美食家、评论家、沐浴者、收藏家，分别发给膳食卡、遭遇卡、温泉卡或纪念品卡最多的玩家，这个要游戏结束后才结算的。

这款桌游在淘宝上可以买到，售价大致300元左右。游戏在美术方面表现极为出色，给玩家留下了非常良好的第一印象，不过也有玩家表示该游戏徒有其表，在机制和核心玩法方面表现得很一般，不值这个价儿。笔者倒不这样看，这款轻度的策略游戏在玩法上虽没有明显的创新，但在机制的组合使用方面却也收放自如，亮点不少。在欢乐的聚会向游戏大行其道的当下，看相好的游戏自是受欢迎，可以拉着妹子一起玩……当然，如果你是重度策略类游戏的Fans就另当别论了。

本游戏的设计者Antoine Bauza是法国人，并非日本人，这个日式题材用起来如此得心应手，令人惊叹。也许你对这个名字还不熟悉，那么提几款他设计的桌游吧。《7 Wonders》，这可能是2011年最火的桌游，获得了SDJ的大奖，这款游戏在国内的认知度和评价也相当高。除此之外，还有两款中式风格的游戏——《恶鬼传说》（Ghost Stories）、《御竹园》（Takenoko），都值得一玩。

桌游机制纵横谈/20

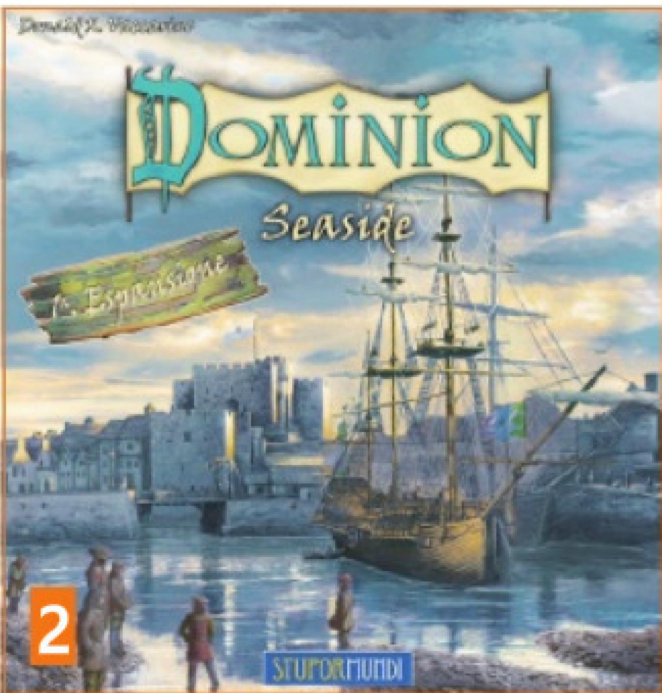
■北京 君子不器

机制二十一、牌库或牌池构建 DBG（Deck/Pool Building）

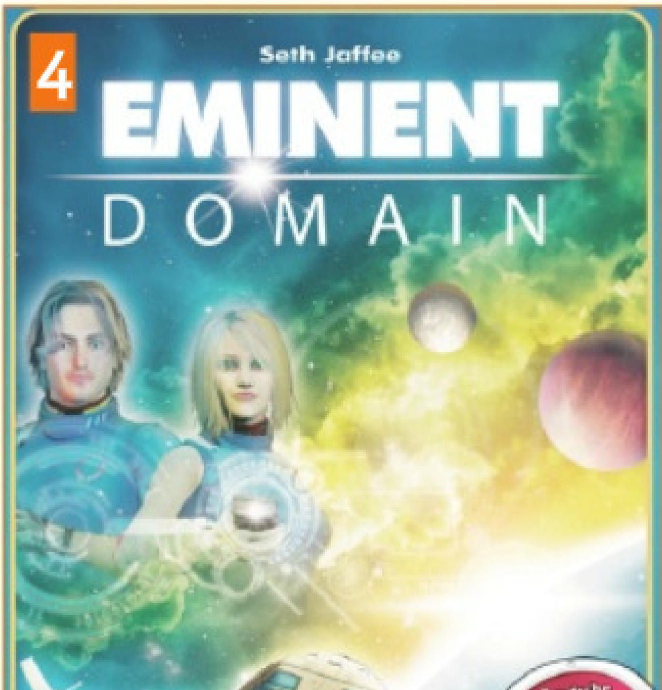
牌库或牌池构建这个机制，在本文连载之初就想介绍，因为2011年可以说是DBG的一年，出现了非常多的DBG类型游戏。但一则是相关游戏介绍太多，难免提到一些与机制本身相关的话题，再专门介绍机制有些重复，二则觉得这个机制也需要发展成熟的时间，所以就暂时没有撰写。

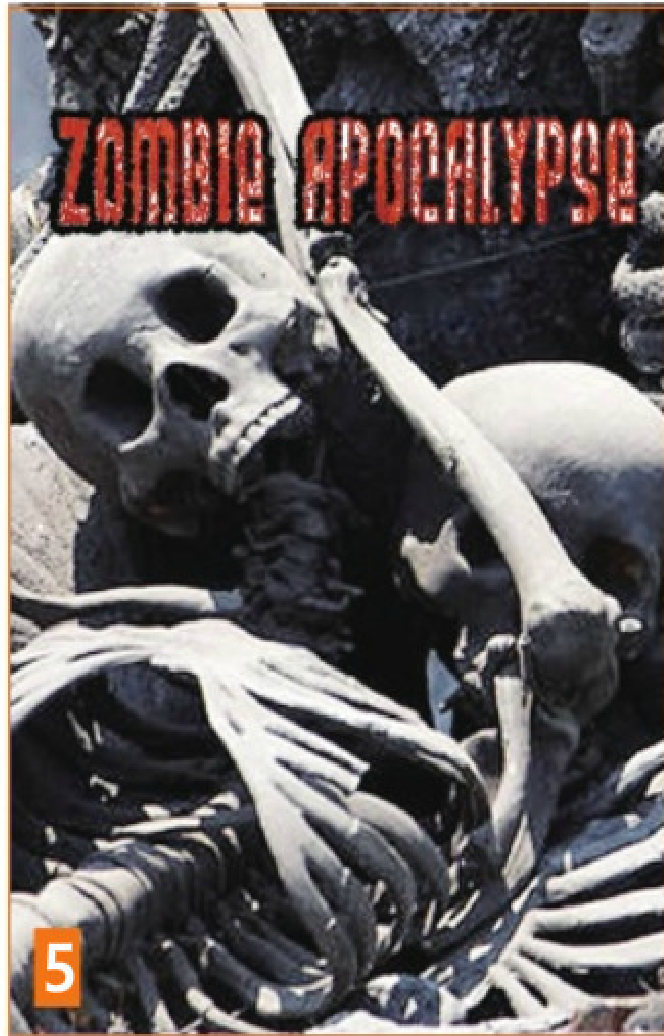
1年半过去了，如今的DBG游戏，已经从当年炙手可热的畅销产品，变成了处境尴尬的平庸之辈。当然我们依然不能否认，DBG类型的出现，为传统桌游和集换式卡牌之间架起了一座桥梁，也给卡牌游戏的发展提供了新的方向，它对桌游发展整体的影响，并不会因游戏本身的衰落而被抹杀。













1.《Dominion：Intrigue》封面
2.《Dominion：Seaside》封面
3.《Dominion》封面
4.《Eminent Domain》封面
5.《Zombie Apocalypse》封面
6.《NightFall》封面

同时，在DBG类型的推动下，卡牌游戏的发展速度已经超过版图游戏和骰子类游戏，这种推动力，使卡牌游戏逐渐占据了更多的桌游市场，并呈现出高速发展和演变的趋势，即使DBG本身可能已逐渐被人遗忘。

DBG的历史和发展

2008年，Donald X.Vaccarino设计了世界上第一款DBG游戏《Dominion》，这款游戏为DBG理念奠定了坚实的基础，如同“外星人”一样出现在桌游世界中，让所有玩家眼前一亮，2009年便获得了几乎世界上所有桌游奖项的头奖。Donald X.Vaccarino也成了DBG游戏类型之父，一下跃身桌游设计大师的行列。

《Dominion》获得各种奖项之后，在2009年迅速掀起了卡牌游戏的风潮，不仅自身推出了扩展版，以《Dominion》机制为基础的类似游戏也一个接一个的出现，2009年的《Tanto Cuore》《Thunderstone》，以及《Dominion》的扩展《Intrigue》和《Seaside》，给DBG带来了较多的演变和选择。2010年，《Resident Evil》《Ascension》《Barbarossa》《Puzzle Strike》等等游戏的出现，不仅让题材上更加广泛，而且在机制的运用上也出现了更多的变化和改革。到了2011年，除了之前出版的还继续在出扩展外，一些流行元素也开始和DBG相结合，比如丧尸题材的《Zombie Apocalypse》《NightFall》，太空科幻题材的《Eminent Domain》《Star Trek》，橄榄球题材的《Blood Bowl》，奇幻大作《Rune Age》，以及第一款骰子DBG游戏《Quarriors！》等等，可谓是百花齐放。

但此后，就鲜有好的DBG游戏出现，除之前出版的一些DBG大作在继续出版扩展外，出现了一批机制合作性质的游戏，比如“魔兽世界”题材的《World of Warcraft: Clash of Champions》、魔戒题材的DBG，以及少量美漫风格和DnD风格的。这种合作性质游戏的增多，表示这个机制已经处于非主流的境地，也表明少有设计师在DBG上下功夫去开发新的游戏了。到了今年，LCG和TCG再次繁荣，也加速了DBG的失宠，只有那些老游戏的新扩展，能让大家意识到DBG还活着。

机制解析

DBG包含两个主要的词汇，一个是牌库或牌池，另一个是构建。牌库指游戏中要使用的全部卡牌，既卡牌总量，由玩家们共享，或者分成每个玩家的牌库。在一般卡牌类桌游中，都会提及牌库的概念，这个牌库在一个游戏中是相对固定的，可能会随着人数有改变，但不会出现较大的变化，像比较著名的《银河竞逐》《现代艺术》都有固定的牌库，而像《历史巨轮》《七大奇迹》等游戏，虽然牌库固定，但

是要根据玩家人数，在游戏开始时做相应的调整，而牌库的另一种区分则是共享牌库或个人牌库，比如《失落的城市》《酱爆市场》就属于共享牌库，而像《龙之心》《向恺撒致敬》则是个人独立牌库。但卡牌游戏《妈妈咪呀》则是既包含共享牌库，又包含个人牌库的特例。

构建一词来源于TCG卡牌，也称构筑，指玩家自己准备在游戏中将要使用的牌，从而组成自己独特的牌库供自己使用。这种构筑是在游戏前就已经准备好，而这些牌则来源于一个非常庞大的卡牌库，玩家会在相对平等的卡牌库环境下，自己构建自己要使用的牌，看自己的牌是否可以打败对手，从而显示出玩家构建牌的技巧以及卡牌运用的能力。

DBG将这两个相对独立的概念结合在了一起，即牌库构建，玩家要在游戏中不断调整自己构建的牌库，并合理地运用它们。而DBG在BGG上的定义是这样的：玩家们在游戏开始时先确定一组卡或者使用的配件，并在游戏过程中将这些卡或配件添加到自己的牌库或牌池中，玩家通过改变自己的牌库来建立一个“引擎”，让自己在游戏中高速运转起来，从而获得游戏的胜利。DBG游戏我们之前介绍不少，具体的运作机制这里就不再多说了。

从DBG给玩家的体验来看，游戏可以分成3步，第一步是购买，第二步是整合，第三步是拿分，也就是说，玩家虽然起步相同（初始的各种卡牌或者货币资源是相同的），但经过构建，使自己的牌库成为拿分的高效套牌，从而证明自己的牌库最具效率，并因此获得游戏的胜利。

《Dominion》所使用的游戏背景和游戏本身所带来的体验融合度不高，玩家只会思考行动力和购买力这两个数值，来思考如何快速地买分。在之后出的各种DBG中，这种情况得到了有效的改善，这也是很多玩家喜欢有背景的DBG，而不是偏向抽象的《Dominion》的原因，下面我们介绍几种题材好，机制改得也较好地DBG产品。

《Rune Age》，中文译名：符文时代，拥有奇幻背景和多种玩法的优秀DBG产品，游戏将可构筑的卡牌分成了各个玩家独立的牌库，而玩家构筑自己的牌库是为了打败怪物和对手，并非获得多少分。

《Thunderstone》，中文译名：雷霆之石，在很多玩家眼中这款游戏是最好的DBG游戏，在各个方面的体验都超过了《Dominion》。首先，游戏每轮抓6张，而非5张，玩家在回合中选择进入村庄买东西，或者去地下城打怪，或者进行整备清掉自己不想要的一张牌。游戏的目的主要是打怪，打得越多积攒的分越多，而进村庄相当于丰富自己的牌库，买更多的英雄、更好的装备，等等，从而可以打败怪物。

《Ascension》，中文译名：暗杀神，可购买的牌并非以陈列展示的方式出现，而是会陈列在一个只能展示6张的中央排列上，玩家每买走一张才会再出现一张，而这个中央牌堆中，也包含怪物，玩家打败怪物就可以得到分。这种随机出现的方式，使DBG的布局时间大大缩短了，也让游戏变得轻松了一些。

《Quarriors！》，骰子DBG的第一款游戏，玩家的牌库变为骰子袋，每次从骰子袋中拿出骰子进行投掷，玩家就可以购买各种怪物，这些怪物会攻击其他玩家得到的怪物，如果某个玩家可以让自己的怪物一直保留到他的下个回合开始，那么这个怪物就会给玩家分数。游戏设计得并不是十分理想，但确实是第一款骰子DBG游戏。















7.《Rune Age》封面
8.《Thunderstone》封面
9.《Quarriors！》封面
10.《World of Warcraft Clash of Champions》封面
11.《Tanto Cuore》封面
12.《Blood Bowl》封面
13.《暗杀神》封面

DBG的未来

DBG为传统桌游和集换式卡牌架起沟通的桥梁，但LCG的设计看起来更加迎合玩家的口味，从而使DBG的境遇显得比较尴尬。如同很多其它的桌游机制一样，在它们出现之初，都会有一鸣惊人的阶段，然后是百家争鸣的景象，最终当这款机制成为机制列表中的一员后，就会变成一个普通的条目，变成只是给桌游爱好者多一个选择类型的机会而已。但这其实也并非悲剧，一个机制稳定下来，融入到机制的大家庭之后，就会有更多的机会和其他机制进行碰撞和整合，从而创造出新的机制，或者非常流行的产品。我相信，即使某一天设计师都不再设计DBG类型的游戏了，我们也依然可以在那些新的游戏中找到DBG游戏的影子，因为它所开创的独特形式，是之前卡牌游戏完全不具备的，同时也是未来卡牌游戏发展的道路之一。





DNF卡牌《转化之战》

DNF集换式卡牌第一版《阿拉德大陆》自今年1月上市以来，吸引了众多热情的玩家。现如今，DNF集换式卡牌第二版《转化之战》，也终于闪亮登场了。

《转化之战》作为DNF卡牌第一个系列补充版本，增添了新的职业、新的玩法、新的乐趣。今天，笔者将为你一一解读《转化之战》的众多新元素。

全新子职业

首当其冲的便是二版的五大全新子职业——阿修罗、柔道家、弹药专家、元素师和复仇者闪亮登场，风头更胜一版。

“眼睛虽已长眠，但只要心脏不停，我的身体就是我的眼睛！”这是游戏中对阿修罗的介绍。阿修罗是具备感知能力的职业，为了感触波动而放弃了双目。以剑气为主要攻击手段，鬼剑士中的“魔法师”。是擅长中远距离打击，瞬间伤害极高的职业。凡是靠近他的敌人都会被其强烈的杀气所震慑。

在《转化之战》中，阿修罗的使用方法也是最特殊的，就是因为其职业独有的关键词“感知”。

感知：你从手中选两张牌面朝下放置，让对方从中选择一张作为你将要打出的牌。在连击时，除非有特殊效果影响，否则以感知能力面朝下放置的攻击牌必须符合连击规则：下一张攻击牌的速度要高于上一张。通常，若感知方式翻出的攻击牌小于或等于上一张攻击牌，该攻击牌回手且会终止连击。

玩过DNF卡牌一版的玩家应该能察觉到什么了吧，经过测试，这种玩法将会给对手极大的心理压力。因为如果对手自己翻出一张伤害巨大的卡牌，那种感受会极为不同。

柔道家被称为柔道高手，近身格斗之王。顾名思义，就是以柔术为主的格斗流派。与散打恰恰相反，柔道家们擅









1-4.在《转化之战》中，阿修罗的用法非常特殊，大家看看这4张攻击牌，上面都有“感知”这个关键字，由此可见，如何用好“感知”能力，是阿修罗获胜的关键

5-7.柔道家拥有众多破“霸体”的能力，这给了以“霸体”为主要攻击手段的职业以沉重的打击。同时，柔道家还有很多提升自己攻击力的手段























8-10.弹药专家的优势在于“倒装备”，套牌中多加一些装备牌，对战时就会游刃有余
11-13.从牌面上来看，元素师拥有一个强大的特色，即每到第三张连击时便会有一个强力爆发
14-15.从牌面上来看，复仇者攻击牌的关键字是“经验值”，至于要如何运用，确实是需要仔细考虑的问题

长借力使力、以柔克刚，更为重视格斗技巧。他们以各种摔技、投技作为主要的战斗方式，瞬间给对方带来巨大的伤害。摔技可以抓取霸体状态下的对手。

一如游戏中一样，柔道家拥有众多破霸体的能力，这给了以霸体为主要攻击手段的职业以沉重的打击。

柔道家同样拥有职业独有关键词“潜能”。

潜能：是一种攻击牌具有的关键词效果。若该牌的当前攻击力大于它所印制的攻击力，则该能力有效。潜能只在该能力结算时，检验该牌当前的攻击力是否超过自身印制的攻击力，而不以该牌最终造成的伤害数量来检验。我才不会告诉你配上二版柔道的勇士可以直接触发潜能效果！

弹药专家是不折不扣的手雷、子弹的主宰者。对弹药的不断钻研，注定让他们成为平定这个混乱世界的主角。

熟悉集换式卡牌的玩家一定听说过“码套”这一名词，码套套牌即以装备为主的套牌打法。DNF卡牌二版的弹药专家打法即趋近于码套，其操控装备的能力十分强大。

元素师是世间四大元素魔法的主宰者，拥有极为恐怖的瞬间杀伤力以及范围攻击能力。卡牌中的元素师拥有一个强大的特色，即每到第三张连击时便会有一个强力爆发。如果使用得当便是瞬间秒人的节奏哦！

复仇者是一些受过“启示”训练的圣职者，因无法解除自己的愤怒情绪，被“血之诅咒”的邪恶力量影响，最终变成恶魔，称之为复仇者。

变成恶魔后的复仇者，攻击力和移动速度都将大大增强，但他们的防御力会减退且不能恢复自己的魔法值。他们掌握多种弱化敌人的技能，在必要时可吸取敌人的血，或把自己的血变成魔法值。

在二版卡牌中出现的复仇者，觉醒前与觉醒后完全是天壤之别。至于如何快速觉醒？设计师是一定会考虑玩家的痛苦的。

转化之战

二版之所以叫做《转化之战》，是因为其加入了“转化”这一通用的关键词，那么这个关键词是什么意思呢？而二版除了前面介绍的“感知”与“潜能”外，还有其它哪些新增加的关键词呢？

转化：是一种攻击牌具有的关键词效果。若该牌与你上一张攻击牌的伤害属性不同，则该能力有效。若比拼牌具有转化能力，则检视最后置入经验区的牌的伤害属性，且若该牌是面朝下放置的（无伤害属性），则你无法转化。

重击：具有该效果的攻击会造成双倍伤害，但该效果不能叠加（重击效果不能累积两次或以上）。

支援攻击牌：简称为支援牌，是《转化之战》版本新增加的一种攻击牌的子类型。支援牌没有职业专属限制，可用于任何职业套牌。构筑时同样遵循相同牌名卡牌数量不能超过3张之规则。

有了“转化”这一关键词，让DNF卡牌一版中看似无关痛痒的攻击类型一下有了用武之地！在将来，一定还会有更多新的乐趣被逐步发掘出来，让我们拭目以待吧！一款TCG，正是在这种稳步扩展的模式下慢慢走向成功的。P

最珍贵的肖像

■山东 风笑痴



简介：夜晚，克莱尔在西部荒野的家遭到迪菲亚盗贼洗劫，他听从妈妈的嘱咐，只带一个包裹便孤身上路，准备远赴湖畔镇寻找自己的叔叔玛瑞斯。谁知刚出门便遇豺狼人追赶，只得丢弃所有食物。路遇大雨，躲避一晚之后继续上路。在萨丁农场饱餐一顿，刚刚翻过哨兵岭，便在树下遇见一群迪菲亚盗贼，抢走了克莱尔的包裹，并将其打晕。当克莱尔醒来时，包裹不在身边，慌乱之时，一个大胡子出现，将包裹内的相框交给了克莱尔，原来克莱尔口中“最珍贵的东西”只是父母的肖像。克莱尔认出，大胡子便是刚刚追打自己的一个迪菲亚盗贼。不过出乎他的意料，大胡子给克莱尔讲了另一个关于相框的故事。感动之余，大胡子决定护送克莱尔前往湖畔镇。

明晃晃的闪电如同毒蛇，在黑沉沉的夜空蜿蜒而行，转瞬即逝的光亮让西部荒野的夜晚更加狰狞，却不能给人带来丝毫的温暖。亮光只闪一下，便被肆虐的黑暗吞噬，呜呜咽咽的雷声，像极了垂死之人的哀嚎，雨滴密如丝线，大如铜币，似一条鞭噼里啪啦地甩在地面上，久旱的土地虽然急需雨水来解渴，但这样地鞭笞却也不是能够接受的，农田、小草、即将枯死的土豆苗都在发出近乎乞求的哀鸣。

幸好，没有风，这让躲在凸起岩石下的小克莱尔稍微松了口气。他缓缓地靠在了石壁上，抬手胡乱抹了一把脸，被雨水淋湿的头发粘在额头上。真是要命——浑身都湿透了！克莱尔下意识地看了一眼紧紧抱在怀中的那个包裹，安然无恙，层层包裹下的那个纸袋子依旧干燥如同今年自己家农场的土地——当然，现在那个农场可能已经被那些戴红色面罩的匪徒糟蹋得不成样子了。克莱尔依旧记得那个在农场陪妈妈耕种的午后，阳光懒洋洋地躺在农场上，像极了那些躺在月溪镇旅馆门口不肯走开的流浪汉。用来阻挡野兽闯入的木头围栏已经残缺不全，剩下的几根木桩也是东倒西歪，看样子跟吃了败仗的军队有些神似。几个草垛呆呆地站在麦田中央，肩膀上有几只尖尖嘴巴的大鸟在打瞌睡。农场边上的一排树好像睡着了，小克莱尔就跟妈妈并排坐在树荫下，双手托着腮，望着在烈日下痛苦挣扎的农田。

“妈妈！为什么停下来了？”

“没必要继续种了，克莱尔，种子已经厌烦了这干燥的土壤了，要知道，雨水已经一年没有光顾咱们家了！”

“那……今天下午我们就要吃种子馅饼了么？”克莱尔望着妈妈身边瘪瘪的口袋，舔了舔干裂的嘴唇，那嘴唇如同面前的土地一样，毫无生机。

“克莱尔，种子是最珍贵的，有种子，才有收获的希望。什么情况下都不能把种子吃掉！”

“可是我觉得，爸爸和妈妈才是最珍贵的。”克莱尔小声嘟囔了一句，自从爸爸参军之后，妈妈就是自己唯一的依靠了。他仰起头，正遇上了妈妈温柔的目光。

“克莱尔，还记得我跟你说过的么？如果有一天，你找不到妈妈了，你要去找……”

“我就去找我的叔叔。沿着农场前面的小路向前走，翻过一座小山丘就是哨兵岭，向北穿越撒丁农场之后，再过

一座小桥就到了埃尔文森林，沿着大路向东走三天左右，就到了赤脊山下的湖畔镇了，而我的叔叔——玛瑞斯，正是湖畔镇的治安官。”小克莱尔得意地露出了笑脸，这路线他已经记得滚瓜烂熟了！

“还有，一定要走大路！”

“妈妈，我怎么会找不到你呢？你要去哪里？”

“妈妈也想跟你一起走，只是，妈妈还放心不下这块废弃的农场，你看，那些野兽就已经让人很讨厌了，再加上那些可怕的红巾强盗……还有，妈妈在这等你爸爸回来。”

克莱尔不言语了，不由自主地望着自家田地里龟裂的土地入神。

“如果有一天，你被吵醒了，就别再赖在床上了，无论发生什么，不要慌张，不要害怕，赶紧穿上衣服，拉开卧室壁橱的门……”

“那件棕色毛大衣后面是一扇暗门，是爸爸参军之前弄得。打开从后门出去，就是大路。”克莱尔漫不经心地说着，妈妈的这些话他早已熟记心间，只是他不知道，记住这些有什么用。

直到有一天晚上——克莱尔不知道是深夜几点，被门口传来的一阵嘈杂叫喊声惊醒。他睁开眼赶快跑到门口，透过门缝，克莱尔看到妈妈拿着叉干草用的叉子和三个人打了起来。

这三个人脸上的红色面罩暴露了他们迪菲亚兄弟会的身份，其中一个人操着一口地道的西部荒野话话说着：“我们应该月初就拿到这些粮食，可是你拖了这么久，直到今天也凑不齐，让我们如何回去交代？”

“整整一年都没下过一滴雨，土地早就干旱得不成样子了，怎么可能有收成呢？我们孤儿寡母的也是靠暴风城运到这边的粮食度日。”妈妈和那些人说道。

“上面要求我们今天一定要收齐所有的粮食，那边的几家都已经交了，是死是活你自己选择吧。”另外一个带着红色面罩的矮个子恶狠狠地说着，并且拔出刀子在空中虚晃了几下。

这时克莱尔打开门跑了出去，张开双手挡在妈妈身前，对那三个人大声喊道：“你们这些坏人，不要欺负我妈妈，等我爸爸回来……”话还没说完，便被妈妈打断了：“克莱尔，别和他们说了，你要记着这一天，记住这个夜晚，记住这些人……”克莱尔在妈妈身边哽咽起来。

“好孩子，不哭！男子汉大丈夫不能轻易落泪。还记得我和你说过的话么？”妈妈轻声问着。克莱尔点了点头回应道：“记得。”

“那好，现在就你出发吧，去找你的叔叔，玛瑞斯，他会带你去找爸爸，记得带上那个包裹。”说着，妈妈塞到我手里一朵小花饰品：“这是你爸爸当年给我的，等你找到了爸爸，你就把这个给他吧。”

“孩子，你现在就出发吧。”妈妈说着把克莱尔往后面推了一下，“不，我不走。”克莱尔大声喊了起来。

妈妈用一种近乎于恳求的语气：“克莱尔快走，去找你玛瑞斯叔叔。”

这时，另外一个一直没说话的迪菲亚兄弟会胖子说：“要不我们把这小子带回去吧，将来也好有人可以继承我们的衣钵。”高个及矮个迪菲亚兄弟会成员异口同声地回应道：“可以。”

“这样吧，你让克莱尔跟我们回死亡矿坑，我们便不和你要粮食了，好吧？”高个的迪菲亚兄弟会说完便往前走了两步，想把克莱尔拉过去。

妈妈手握干草叉，这次换成她挡在克莱尔前面，平静地说：“我不会让克莱尔和你们这帮恶狼走的。”

“那就别怪我们了，动手吧兄弟们。”高个子男人面露凶光指着我们。

妈妈挥动起手中的干草叉急躁地喊着：“克莱尔，快走，快去找你叔叔，男子汉大丈夫不要哭，记得我和你说的……”一瞬间，眼泪不受控制地涌了出来，克莱尔伸出胳膊，用袖子在眼睛和脸颊上擦了擦，回应道：“我知道了。”然后扭头跑进了屋子，按照妈妈跟他说的那些，打开后门，拿起放在桌子上的一个小包裹，那里面有自己爱吃的奶酪、燕麦饼，还有一小瓶西瓜汁。做完这些之后，克莱尔拉开了壁橱门，在抬脚钻进去之前，他回过头环顾了一下卧室，又转身，踩着小凳子把挂在墙上的一个相框摘了下来，塞在了包裹里，然后拉开壁橱门，勇敢地走进黑暗里。隐约中，克莱尔听到那些人大声叫喊着，从后门冲了出去……

闪电划过夜空，似一把利刃撕开了黑夜的肚子，黑夜因为疼痛发出了沉闷的嚎叫，这声音与克莱尔腹中的咕噜声比起来毫不逊色。可怜的克莱尔从口袋里掏出一块被水浸湿的土豆馅饼，这可能是之前妈妈塞在自己口袋里的。可是克莱尔仅仅是盯着馅饼咽下了口水，便又把馅饼塞进口袋了——这是他仅剩的口粮了。那天他从后门跑出来后，天还没亮便遇见了一只矮小却凶狠的豺狼人，一直在身后紧紧跟着自己，克莱尔有些慌张，他早就听说过豺狼人的野蛮和凶狠。他只好把包裹里的奶酪、燕麦饼、西瓜汁一股脑地扔在身后，然后慌张地逃走了。

清晨如期而来，肆虐了整晚的暴雨咽下了最后一口气，凉爽的晨风吹过，不知名的鸟又开始欢畅地飞来飞去，清脆的鸣叫清晰地传到克莱尔耳中。他揉了揉眼睛，抱紧包裹，弯腰从岩洞中走了出去。大路两边的麦田心满意足，时不时打几个饱嗝，便吐出一股股浑浊的水流到大路上。克莱尔觉得雨后的世界有些好玩，积聚了一夜的惊恐、饥饿也顿时被风吹散。鞋子上带起的水点点滴滴地甩在裤子上也浑然不觉，迈开大步朝前走去。

前面便是萨丁农场，小克莱尔来过一次，并曾跟萨丁伯伯的女儿希望共进晚餐——那可真是个美丽的姐姐！想到这，克莱尔不由自主地走进了农场。萨丁伯伯戴着草帽，正蹲在地上修补被水流冲跨的地基，一边忙活一边大声咒骂着什么，无非是旱涝急转、戴面罩的强盗，还有今年的收成。抱怨完之后，萨丁站起身，甩了甩手上的泥巴便转过身来。



“圣光保佑，克莱尔！”萨丁脸上立即满是忧心忡忡的关切，“老婆子，快出来！”萨丁一边朝屋里喊着，一边向克莱尔跑过来。

“萨丁伯伯，你好。”克莱尔觉得自己快被一双有力的臂膀箍得喘不过气来了。这从来不是萨丁伯伯欢迎客人的方式，通常，他只是裂开嘴，胡子翘起来哈哈大笑。

“我可怜的克莱尔……”克莱尔感觉到有一双温热的大手抚摸着自己的头发，便用力挣脱萨丁伯伯的怀抱，抬头看着眼含热泪的萨尔玛。

“我听说你家的事情了，孩子，可是，伯伯无能为力……”萨丁有些难过地摸了一下鼻子，看着克莱尔说。

克莱尔听不懂他们说的话，发生了什么他也不知道，自己无非就是按照妈妈说的那样，去找自己在湖畔镇的叔叔。

“克莱尔，快进屋吃点东西吧！”萨尔玛手里还攥着擀面杖，一边抹着眼泪一边接过被克莱尔紧紧抱在怀里的包裹，克莱尔犹豫了一下，顺从地让萨尔玛接过了包裹，然后跟着萨丁夫妇走进了屋里。

“姐姐呢？”克莱尔环顾一周，没有发现姐姐的踪影。

“去哨兵岭了，带着一大袋子粮食。”萨丁坐在椅子里，把烟斗含在嘴里，慢悠悠地说着。

“快吃吧，孩子，只能找到这些点心了！”萨尔玛风一般把盘子放在了桌上，有奶酪，有樱桃酱，都是克莱尔最爱吃的。盯着那一盘子食物，克莱尔却突然没有了食欲。

“克莱尔，你包裹里面是什么？”萨丁拿起了克莱尔脏兮兮的包裹，好奇地问道。

“那是我最珍贵的东西！”克莱尔抬起头一本正经地对萨丁说。

“哦？我可以看一下么？”萨丁决定逗他一下，也许这里面，是一个心爱的玩具，或者仅仅是一个隔夜的馅饼。

“好的。”克莱尔说完，饥饿感突然涌上来，便拿起刀叉，开始饕餮。

萨丁惊讶于克莱尔的爽快，耸了耸肩，打开了包裹。萨尔玛也凑上来，两人看着包裹里的这个“最珍贵的东西”，不由惊呆了。

等克莱尔吃完盘子里的食物，跳下板凳开始擦嘴巴时，萨尔玛早已把克莱尔的包裹填得鼓鼓囊囊。

“孩子，你知道去湖畔镇的路么？”萨尔玛眼睛里重又显现出泪花，一边问，一边把包裹递给克莱尔，这孩子口中“最珍贵的东西”让这位经历了丧子之痛的母亲潸然泪下，更让她改变了原本想留下布莱尔的主意。

“我六岁的时候，妈妈就让我记下了！”克莱尔接过包裹，打开看了一下，便又放心地包了起来。

“那就去吧，路过哨兵岭的时候，记得跟格兰特长官请求护送一程，整个西部荒野盗贼丛生，除了小偷、刺客，就是该死的豺狼人和机械傀儡！哦对了，记得替我向女儿问好！”萨丁苍老的脸上满布笑容，而他心里想的，是他失散多年的哥哥，是他早早夭折的年幼孩子。时间的流逝并没有抹平这些创伤，反而让伤痕更加醒目。

克莱尔挥了挥手，便转身走出房间，继续向前走去。一场大雨并没有遮掩整个西部荒野的萧条，路边田地里本该是绿油油的禾苗，现在却只剩下疯长的野草在肆虐，所有的栏杆无一例外地东倒西歪，有的还被烧成了黑乎乎的一团，雨水浇过之后，留下的痕迹似一条黑蛇在游动。几架风车歪在大片的田地中间，可能是废弃许久的原因，显得破破烂烂。往年这个时候，田地里满是农夫，而现在居然一个人影也看不到，难道，他们都跑去湖畔镇了么？

小克莱尔摇摇头，他不明白发生了什么。又走了好大一会，远远就可以看见哨兵岭上高高耸立的瞭望塔了。等他走

近时却发现，这里居然没有一个卫兵！他疑惑地在营地转了一圈，别说格兰特长官、萨丁伯伯的女儿，除了几个蹲在地上打瞌睡的乌鸦，似乎再也没有什么别的活物了。在树下等了一会之后，一队巡逻的暴风城士兵才走到这里。看到克莱尔他们问道："小孩儿，你是谁，你来这里做什么？"

克莱尔站起来看了看他们的制服，确认了他们是暴风城巡逻队员，于是说："我是南面的居民，叫克莱尔，我家被迪菲亚兄弟会的人抢了……"说到这克莱尔再次伤心落泪。

带头的士兵听到这里对克莱尔说："克莱尔？嗯，你的事情我们已经听说了，格兰特长官昨天就带领部队出去讨伐这些迪菲亚的叛逆了。那你现在打算怎么办？"

克莱尔看了看湖畔镇的方向，"我要去赤脊山湖畔镇找玛瑞斯叔叔，萨丁伯伯说路上不安全，想让格兰特长官护送一程。"

"那你可能要失望了。"他怂了怂肩膀，继而问道："你那个包裹里是什么？"

"那是我最珍贵的东西！"克莱尔抬起头，一脸骄傲地回应。

"那带着它上路可不太安全。"暴风城巡逻队士兵好心地说，"不如，不如你把它送到萨丁伯伯家保管，然后等格兰特长官回来再派人护送你去湖畔镇。"

克莱尔想了想，说道："还是带着它一起去湖畔镇比较好。"于是带头士兵拍了拍克莱尔的肩膀，说道："那好吧，我这里有把匕首，你拿去在路上护身吧，也算是我们的一点心意。"带头的士兵从长靴中拔出匕首，连同外壳倒转过来递给了克莱尔。

告别了哨兵岭上的暴风城巡逻队，克莱尔沿着路继续向前走。在一个营地休息时，克莱尔看到有一伙蒙着红面罩的人吵吵嚷嚷地走过来，于是他不敢再逗留，赶紧从营地的另一侧走上大路，继续前行。

时过正午，天气逐渐酷烈起来。克莱尔对这个地方已经完全陌生，并不仅仅是对环境的陌生，身边来来往往的人也显得奇奇怪怪。有的人没穿上衣，破裤子也污迹斑斑，用木棍背着一个破旧的袋子，目光呆滞地跟自己擦肩而过，有的则紧皱眉头，脸色蜡黄，低着头匆匆而行，而有的则显得比较可怕，满脸的络腮胡子像是丛生的杂草，在杂草中隐蔽着一双血红的眼睛在盯着自己，克莱尔有些紧张，下意识地抱紧了包裹，加快脚步。

克莱尔在一棵大树下停了下来。他实在需要休息一下了。这棵树下已经有好多赶路的人，当小克莱尔坐在一块被雨水冲刷干净的石头上时，树底下所有人的目光都被克莱尔紧紧抱在怀里的包裹吸引了过来。

"嘿，小子，你要去哪里？"一个看上去很魁梧的家伙慢慢悠悠地晃到了克莱尔身边，脸上长满嘲弄的笑意。

"我不叫小子，大家都叫我克莱尔。"克莱尔有些警惕地盯着那个人，尤其是当他看见那双直勾勾盯着包裹的眼睛时，一下子紧张了起来。

人群中发出一阵哄笑，有人开始怂恿那家伙把克莱尔的包裹抢过来。克莱尔赶紧站起来，转身就走。

克莱尔只觉得自己飞了起来，眼前的道路、树木都开始旋转，还没等他明白是怎么回事，他便重重地摔在了草丛里，即使刚下过雨后的草地比较松软，克莱尔还是疼得叫了一声，刚张开嘴却觉得殷红的血像小虫子一样爬了出来，紧接着左边的肩膀、手臂立刻传来火辣辣的疼痛，他挣扎着想爬起来，两条腿在地上蹬出了一个个小坑。此时身后则传来一阵刺耳的嘈杂声，克莱尔吃力地扭过头，看见他们撕扯着自己的包裹。

"不要……"克莱尔喊一声，如同圣光突然赐予了力



量，身上的疼痛没能阻止他一跃而起，矮小的身体钻过一条条粗壮的大腿，死死地拉住包裹，把相框压在了身下。

“哈哈，小鬼拿的是值钱的东西！”

“今天该他倒霉！老子要发财！”

“让这小子见识一下迪菲亚兄弟会的厉害！”

克莱尔只是将相框压在身下，双手死死地扣紧泥土里。肮脏的脚雨点般落在自己身上，疼痛自不必说，克莱尔心里的绝望如一条草绳，一点一点地缠住了他的喉咙，慢慢勒紧，直到最后只觉眼前一黑，便晕了过去。

“克莱尔，怎么走得这么慢？”阳光洒在妈妈微笑的脸庞上，让克莱尔觉得非常舒心。“来吧，前面不远出就是湖畔镇了，妈妈带你走！”

克莱尔顺从地伸出手，想握住妈妈的手，可不知道为什么，明明很近，伸出手去就变成了很远，他紧走两步想赶上妈妈，谁知道妈妈的步伐也变得更快，他始终没法握住妈妈温暖的手掌。

“妈妈，等一下，等等我！妈妈……”

克莱尔猛然惊醒，手里依旧在用力扯着毡毯脱落的丝线，身体虽然瑟瑟发抖，额头上依旧渗出豆大的汗珠。好像又开始下雨了，因为他听见有雨打在草屋顶上的声音，那声音像极了老鼠偷吃玉米发出的沙沙声。克莱尔抚摸着自己依旧疼痛的胳膊，稍定了下心神，有些疑惑地打量着四周，不知什么时候自己躺在了一座破旧窄小的茅草棚里，除了自己躺着的这一张床，只有一张破旧不堪的木头桌子，上面有厚厚的灰尘，还有几行不知道是什么动物的爪印。桌子上方的木头上挂着一个很小的木头相框，不知道为什么，与周围破旧肮脏环境格格不入的是，那个相框擦得异常的干净，那是两位慈祥的老人，应该是一对夫妇……

相框？克莱尔猛然回想起自己的包裹被那几个人来回撕扯的情景，顿时慌张了起来，一把掀开盖在身上的毯子，在身边乱抓乱摸，一无所获之后，克莱尔越发着急，立即忍着疼痛翻身下床，赤着一双脚开始到处搜索。

“你是在找这个吧，孩子？”

一个衣衫褴褛的中年人走了进来，络腮胡子密如麦田，而右脸上那道可怖的伤疤将他那阴郁的脸衬托得更加可憎。他手里拿着一个木制相框，直直地递向愣怔在一旁的克莱尔。克莱尔一把夺过相框，看过一眼后立即长舒了一口气，充盈在体内的力气和勇气顿时消失得无影无踪，一屁股坐在了地上，但他把那个相框紧紧地抱在怀里，大口大口地喘着气。

大胡子伸手将克莱尔抱起，放在床边上，顺手从口袋里掏出一条手帕，擦去了这个可怜男孩额头上的汗珠，又胡乱塞在了口袋里，他倚在桌子上，拿出烟斗，不紧不慢地吸了起来。缭绕的烟雾将他周围的空气弄得浑浊不堪，而他那粗旷的脸也慢慢地变得飘渺起来，克莱尔盯着那个人——他清晰地看见，露在他口袋外面的红色手帕，那分明就是盗贼们用来遮住脸庞的面罩！这也是个盗贼！十足的混蛋！

“别害怕。”大胡子似乎看出了克莱尔的紧张，吐出一大口烟雾。那辛辣的味道慢慢地进入克莱尔鼻腔，这让克莱尔产生了一种错觉，以前爸爸也喜欢这样逗弄自己，那烟雾似乎把自己面前的那个盗贼勾勒出爸爸的轮廓了。

“你怀里的那个相框，是不是你的爸爸和妈妈？”大胡子开口问道。

克莱尔不敢说话，只是紧紧地盯着大胡子，生怕他扑过来掐住自己的脖子，偷走自己的相框。

“我猜是。”大胡子自言自语道，“孩子，知道我为什么把你从野外抱回来么？”就在克莱尔疑惑地盯着他时，大胡子慢慢地踱到门口，从水罐里倒了一杯水，一口喝了下去，又捡起另一个杯子，倒满水递给了克莱尔。

“去年，呃，应该是前年的时候，我在诺森德，那个该死的地方。侦察小分队在一个孤岛上中了伏击，跟你一样，当时我身上也有一个包裹。”大胡子叹了口气，当他看见克莱尔圆睁着眼睛盯着他时，嘴角微微笑了一下。

“那群该死的兽人，就跟你在路上遇见我们一样，虽说当时我们是协同作战，可是遇见落单的人类，他们也是不会放任这个开心的机遇溜走的。于是他们一脚把我踢飞，抢走我的包裹，我犹豫了半天要不要去抢回属于我的东西，直到他们拿出我父母的合影相框，我才扑上去跟他们厮打了起来……”大胡子的声音有些沙哑，似乎想起那段往事还是感觉异常难过。

“你比我要勇敢，孩子。我看见你从包裹里抢过相框之后，就明白了是怎么一回事。等他们吃完你的粮食走开的时候，我又悄悄的回来，把你抱回了这里——正如同前年，那群兽人将我羞辱完之后，有一个兽人悄悄地走了回来，把我，还有我的相框带到了附近的一个废弃营地里。”克莱尔吃惊地睁大了眼睛。

“孩子，就像你不相信迪菲亚兄弟会还有好人一样，我也曾不相信，兽人里居然也会有好人，那群面目可憎的绿色皮肤下，居然也有一颗……善良的心。”

大胡子抬起头，用烟斗指了指挂在上面的相框，“这是我的父母，他们留给儿子唯一的纪念，我宁愿丢弃自己的尊严和生命，也不会丢下他们。你也一样，这简单的肖像，是我们最珍贵的东西，是么？”

克莱尔的眼泪滴在水杯里，他实在不知道该说什么，这一天的遭遇已经远远超出了自己的想象，未来的生活像一群乌鸦，铺天盖地地向自己飞来，遮住了自己的视线。他抱紧了爸爸和妈妈的肖像，只有这巴掌大的相框才能给自己力量和温暖，失而复得的喜悦让他对大胡子充满了感激。

“走吧孩子，我带你离开西部荒野，我也要出去游历一番，去找找当初救我的那个兽人是不是逃过了那场战争的劫难——是你给我了勇气！”大胡子在桌子上磕了磕烟斗，又揣进口袋。把克莱尔从床上抱下来，顺手从桌子底下拿出了一件蓑衣，给他披上，拉起克莱尔的手。

克莱尔顺从地让大胡子拉着，两人慢慢走进了雨雾中，渐渐远去。P

游戏心情

雨天

■软盘 青青子衿 浮云

午后的空气中透着一丝烦闷的味道，才刚刚进入初夏，太阳就已经耐不住寂寞，在空中炙烤着大地。风儿在屋檐下、树荫下轻轻起舞，缓解着午后的烦闷氛围。一会儿，天空中的云慢慢多了起来，云层翻滚着，从天空一边席卷而来，天渐渐暗了下来，直至云层覆盖了整个天空……闷雷阵阵，却看不到闪电。

突然，有人喊道：“下雨了！”，于是有人跑了起来，有的人却在这小雨中漫步。衣服、头发慢慢湿了，就连眼镜上的雨点也越来越多，它们汇聚起来，顺着眼镜框滑了下去。

雨水清洗了花草、房屋、车辆，在雨中奔跑或漫步的人们甚至是整个世界……其实，它还落我们心中，为邪恶筑造一座水牢。

说起水牢，我不禁想到了“魔兽争霸”中的伊利丹，他试图再造永恒之井和哥哥玛法里奥闹翻，最终被囚禁在水牢之中，玛维是伊利丹的看守，水牢的典狱官。

不得不承认，“魔兽”系列是最成功的游戏，它不仅从单机成功转型成网游，同时它还开创了新一代的网游模式。《魔兽世界》的成功不仅仅在于游戏的内容，也在于游戏的乐趣。除了副本、战场，在庞大的游戏世界中寻找彩蛋也是不少玩家最喜欢的事情。即便在冬泉谷感受雪花飘落，或是在艾尔文森林看细雨飘落都是那样乐趣十足。还记得猫咪公主的住处么？还记得收养白猫的任务么……这些不起眼的小插曲都为艾泽拉斯世界增添了些许神秘色彩。

当然，“魔兽”之后，仿“魔兽”作品便如雨后春笋般多了起来，但是真能媲美“魔兽”的又有几人呢？真是画虎画皮难画骨啊。

静静地感受着午后的阵雨，不论平时有多少沉重的事压在心上，此时也被雨水冲刷得一干二净，没有了压抑烦躁，没有了游戏中的尔虞我诈，更没有了醉酒后的肆意，有的只是明悟后的沉重。

digmouse：就在出刊之日，北京降下了今年的第一场春雨，窗外的雨声与泥土的气息，让编辑部的同事们仿佛回到了大自然中……只不过那些开车来上班的同学们则无法兴奋起来，因为他们又要去洗车了。

粥粥的IT与游戏（54）

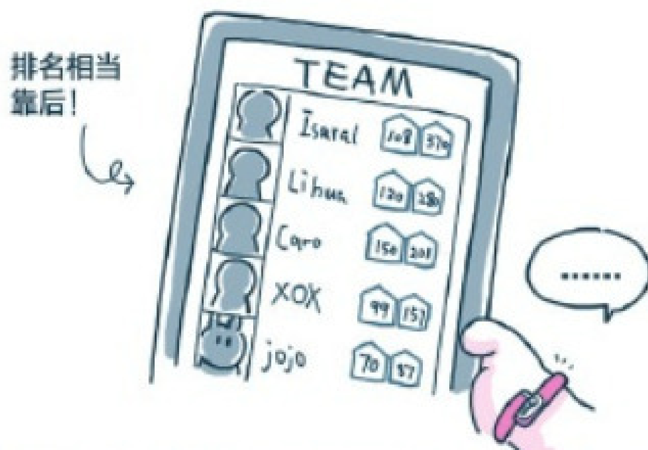
巧用手环

兔子先生买了个“UP2”手环。它会计算你一天睡了多少觉，走了多少步。

早上它还可以把你震醒而不会吵到家里人……超级有用的功能！



如果你没达到自己的预期的锻炼和睡眠目标……呃……每个好友都可以看到！



所以，在好友默默的注视下，你会更积极地运动！



不过，每天要达到运动量，还有点累……

所以……也可以有“代练”！



BY 胖兔子粥粥



5月中旬刊

快评

我是“怪物猎人”系列的铁杆粉丝，至今我仍记得当初4人联机打雌火龙到1人放倒金银火龙的游戏历程。本期的《怪物猎人Online》专题中提到雌火龙得到了大幅强化，这让我们这些尘封已久猎人们十分心动。**（上海 大剑战天下）**

只去过ChinaJoy的人在看到这期专题——《尔湾新篇章》之后，觉得国内的展会局限性太大，只有网游，缺少国内外单机游戏。希望在以后的专题中能一睹全球各游戏展会的风采。**（浙江 亡灵骨墙）**

digmouse：编辑部内喜欢《怪物猎人》的也大有人在，比如地穴领主，当年他曾一个人单挑《怪物猎人》中的各种Boss，什么老山龙、红黑龙、祖龙都被他虐得死去活来；Joker也是一名《怪物猎人》的铁杆粉丝，他常“带着”我们去打各种Boss，与地穴领主不同的是，Joker的战斗力比较一般，常常被野猪、青熊、大怪鸟虐得死去活来……

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到digmouse@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。P

微博

大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#“生化震撼”的新作《生化震撼——无限》将这个系列的故事从水下带到天空，Ken Levine用天马行空的想象力和丰富的细节创造了一个神奇的世界，也顺便创造了一个年度神作。萌妹？文艺？神剧情？RPG+FPS？提到本作和这个游戏系列你能想到的关键词是什么？你对这个系列有什么看法和深刻的印象？



杨文韬：关键词是——理想总是不理想。

周X斌：我才不会告诉你们，在很早之前我就从Steam上特价买了“BioShock”的1+2合集，不过到现在都还没来得及玩……

个性昵称：为什么好游戏都在国外，国内怎么没有一部这样的神作？

靳宇强：剧情控的天堂，游戏性一般。

刘潇：虽然这只是一部外传，不过其中的内涵程度和前两作还是基本相同的。

merlinpinkst：印象最深的是从公布到发售前，Elizabeth的脸一直在变啊变……呃，我都注意了些什么……

Popsoft-Enigma：单从这一作来看，最直接的印象肯定是威尔逊主义。全系列的话，至少是形而上的美国精神吧。

Sylar_Law-羅一磔：初中时大软登了《BioShock》的攻略，我看了一遍又一遍，后来玩上了，再了解了《BioShock》的背景和寓意，果然是艺术品。

兔子坨：光从世界观来说就已经是神作了，虚幻的世界却没有不切实际的突兀感，每个人，每件事都那么的合情合理。系列的特点仍在、风格传承前代但又有所创新，相比国产游戏好得太多了。

复杂梦境：倘若有人问“游戏算艺术吗”这个问题，你可以把这玩意甩他脸上。

i7-SteinsGate：第一眼看到《生化震撼——无限》，还以为是“生化危机”和“夺宝奇兵”的混合体（实际游戏和这俩毫不挨边）。我非常喜欢这种类型和画风，很养眼，很新奇。

Acehins：随便玩了一下，知道这FPS口碑挺好，但这游戏的世界观不太吸引我。

刘东泽：完全被“震撼”了，我觉得FPS游戏能玩出AVG剧情的游戏就此一个吧，关键词绝对是“反乌托邦”。在今年没有其它期待的情况下，个人觉得年度最佳游戏绝对是它了。

不可视的境界线：对前作的印象还停留在神奇的剧情上，有时间可以再看看攻略，了解一下本作的剧情，由于个人原因，可能没有时间亲身体验了。

大众软件果然棒：#大软话题#4月中旬，国产众募游戏《水晶战争》登陆Kickstarter平台，在6天内达成了32000美元的募资目标，得到了16000多名玩家的支持。这让人惊叹Kickstarter的潜力——这个过去一年风光无限的平台上不仅鲜有国产项目募集成功，而且有人预言这种募资的方式本身就不会长久延续，那么现在你是如何看的呢？

KICK
STARTER
.COM

蓝睿鹏：我很看好Kickstarter平台，它让游戏不那么商业，更多地展现出开发者对游戏的热爱。

雪狼：国外许多游戏不都是采用这种方式吗？至于国内游戏，不太好看，也就只有几个游戏可以成功，毕竟国人早就习惯了随手就拿的免费游戏模式。

王润泽：希望不要出现第二个《血狮》……

张无爱：如果我说它其实是洗钱的工具，你们信吗？

周X斌：Kickstarter是个好东西，这就像个创业平台，你有项目的话，就可以在这上面获得宝贵的初期资金。我认为这是一个很好的募资渠道，一方面这些项目本身较小，需要的钱不多，大公司未必看得上这些；另外，这些项目仍然掌控在开发人员手里，不会被大公司的商业意志所左右，从而可以做出一些具有个性的东西。

msconfig-w：到目前为止推出了什么作品了？前段时间不是有个人在上面骗款了么。

Peter丶-：个人认为这种募集资金的方式非常不错，不过Kickstarter官方必须加强对募捐的监督以及审核机制。

Popsoft-Enigma：这种模式能否延续下去，取决于筹资的制作方是否可以在信誉被时间耗尽之前推出让人满意的作品来维持捐助者的信心。

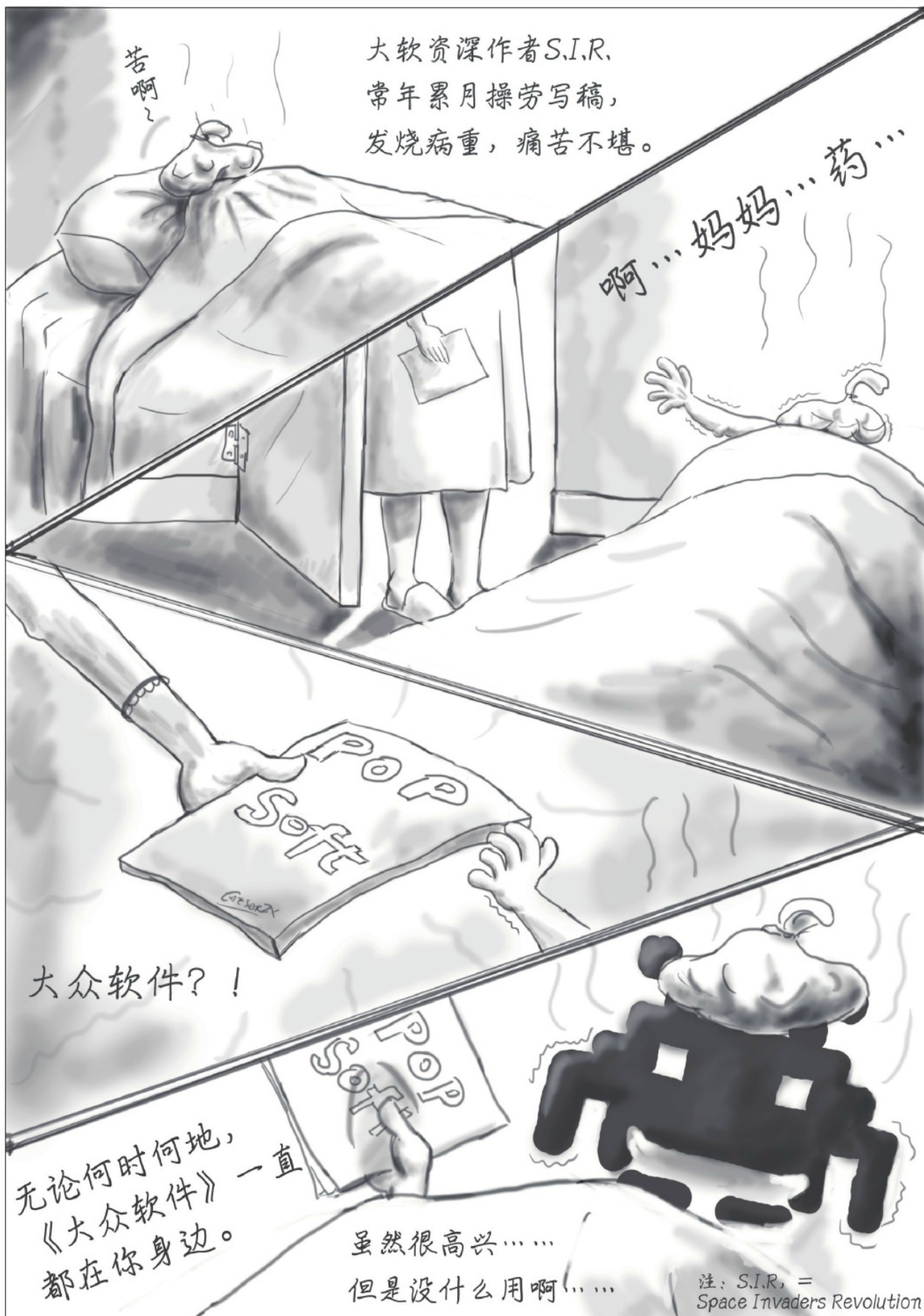
merlinpinkst：对游戏圈来说，也许要等这个平台上第一批前来“骗钱”的游戏大面积发售以后才能有定论吧。

海参崴渔夫：其实它要是能跟其他消费方式合作就好了，比如刷完网购，有些零头，就有选项可以让你“给小费”。只要感兴趣，几块十几块钱的支持是很正常的。专程跑过去捐助，还是不太合国情。

不可视的境界线：存在便有道理，我支持这样的集资方式，而且对玩家来说这也是很不错的投入方式。

远古之风：我觉得各种大公司不靠谱的造神作运动破产之后对中小开发者更有利。

请登录腾讯和新浪微博，搜索#大软话题#参与讨论。大软话题，每周更新！



■编辑部的故事之生病也要看大软 ■作者：CaesarZX

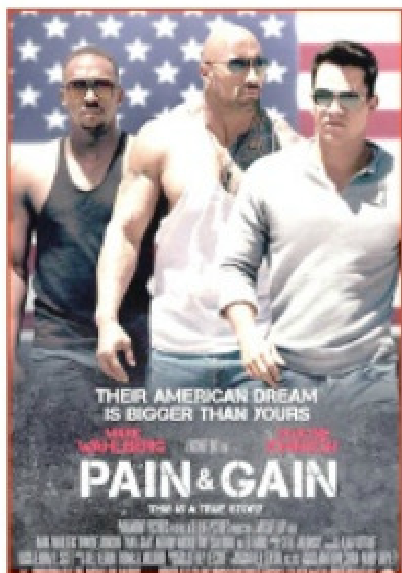
龙珠Z——神与神
Dragon Ball Z: Battle of Gods

虽说日漫层出不群，这些年也不乏连载10年以上的长篇巨作，但要说起日本国民级漫画，那就非《龙珠》莫属了。这部漫画难得地突破了东西方审美隔阂，单行本在世界范围内销量高达3.5亿册。在NAMCO Bandai Games进行“龙珠”量产化之前，由《龙珠》改编的游戏向来能卖出不错的销量，这一切都充分说明了这部漫画的人气，对我这样的80后而言，《龙珠》更代表了童年的一个缩影，已经是不可磨灭的记忆了。



也许是原作太过经典，导致后续作品无论是OVA、剧场版还是特别篇，都无法让《龙珠》迷们满意。1995年5月，鸟山明结束了《龙珠Z》漫画部分的连载。虽然之后有《龙珠GT》的动画推出，但在大多数人眼里，这部伟大的作品早在《龙珠Z》时代已经完结，《龙珠GT》只不过是集英社授权，东映动画公司自己创作的另一部作品而已，在动画的风格、世界观上严重脱离鸟山明原本的设计。由于第十七弹剧场版《迈向最强之道》完全讲述了另一个故事，基本可以排除在系列之外。那么严格地说，自从剧场版第十六弹《龙拳爆发！舍我其谁！》在1995年7月15日上映以来，《龙珠》的历史都一直没有延伸过了。时隔18年后，《龙珠》迷们终于能迎来一个真正意义上的官方剧场版了，怎么能不让人激动！

此次剧场版中，鸟山明老师首次介入剧本和人设，在剧情上力求还原最原汁原味的“龙珠”故事。而自1993年就参与《龙珠》剧场版创作的动画人山室直仪也担任了本片的监督，声优们也是之前Fans们耳熟能详的。有如此强大的创作团队，死忠们可不要错过。P



健男抢钱团
Pain & Gain

拍惯了超级大片的迈克尔·贝这次的拍摄总成本只有2000万美元，是他处女作《绝地战警》以来成本最低的影片。这次迈克尔选择了一个小众题材，拍摄了一部同样小众的《健男抢钱团》。

本片的故事改编自1999年《迈阿密新时代报》的系列报道，当时在迈阿密发生了一系列抢劫勒索案。在影片中，心怀美国梦的健身教练丹尼尔没有外表那么光鲜。为了保持自己的身材，他必须时刻训练，吃昂贵的药品，甚至还要注射药物，所以丹尼尔的生活十分贫困。他想改变眼前的生活，但脑子却有点不好使。他拉拢另一个刑满释放人员准备干一场敲诈勒索的大买卖。他们计划细密，但无奈受智商限制，竟阴差阳错地将一起绑票升级为谋杀案，警察全体出动围剿，两人不幸沦落为全民公敌……P



惊声尖笑Ⅴ
Scary Movie V

本片是“惊声尖笑”系列的第五部，也是整个“惊声尖笑”系列中唯一一部更换了主演的影片。前面几部的主演都因不同的原因选择离开了剧组。

不过即便如此，《惊声尖笑Ⅴ》依旧延续了系列的恶搞风格，恶搞了《鬼影实录》《黑天鹅》《盗梦空间》《林中小屋》等热门影片。在情节上，《惊声尖笑Ⅴ》和前不久上映的恶搞片《鬼屋大电影》十分相似，都是讲述一个家庭或是误打误撞住进了被鬼魂依附的房子，或是收养了一个“鬼娃娃”的故事。虽然两部电影在题材上有些相似，但是两部电影的笑料成分却完全不同。本片的笑料重点被编剧放到肢体语言上，比语言类的笑料更容易让人理解。况且这是一部仿《鬼影实录》的电影，用肢体语言来表现家里有鬼的情节是最合适不过的了。P



鬼玩人
Evil Dead

本片翻拍自同名电影。1981年的《鬼玩人》是导演山姆·雷米的成名作。此后该片一直以独特的拍摄手法、迥异的风格、低成本的制作等特征，被Cult迷们津津乐道。“幽闭空间”（每个人的内心深处都有一种对狭小空间的畏惧）的概念在《鬼玩人》中得到很好的运用，亦开创了这一类型恐怖片。。

本片是导演费德里科·阿尔瓦雷兹的长片处女秀，之前他只拍过“耗资”300美元的短片《恐慌发作》。严格意义上说，新版《鬼玩人》并不属于“翻拍”，因为影片没有去翻拍老版本的《鬼玩人》，而是接着原来的故事和线索说了下去。听起来难免给人“狗尾续貂”之嫌，事实上，本片剧情流畅，既能让新人着迷，又不乏对经典致敬的地方，也能让老版本的粉丝们会心一笑。P

言叶之庭
言の葉の庭

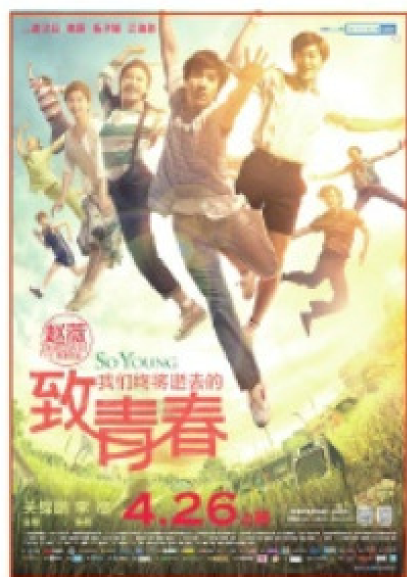
《言叶之庭》是被誉为宫崎骏接班人的日本动画导演新海诚的最新作品，在这部剧场版动画中，新海诚再次身兼数职，一人担任了原作、脚本、监督的工作。从公开的预告片来看，《言叶之庭》沿袭了一贯的新海诚风格——唯美、辗转的片段陆续铺陈。以东京作为大背景的画面给人一种实景拍摄的感觉，画面质感和节奏无一不显露出浓郁的新海诚特色。

同以往的作品一样，在《言叶之庭》里，我们仍会看到一个心思细腻的主角——15岁的高一学生秋月孝雄立志成为一名制鞋师，虽然家庭氛围不错，但是却拥有着大人般的性格。在一个雨日上午，他像往常一样逃学，在一座日本庭园风格的公园里画鞋的素描。这时孝雄邂逅了在喝罐装饮料的神秘年长女性雪野百香里。此后，两人如心有灵犀般，总是在落雨的时间不约而同的相聚。两人的心渐渐靠近，孝雄想为居无定所的雪野制作一双可以走很远的鞋。6月的天时晴时雨，两人的恋情能否如终见阳光呢？



看上去这是个很唯美的爱情故事，但其实早在《云之彼端，约定的地方》里，新海城就因“长篇作品叙事能力不强”而被诟病。到了《追逐繁星的孩子》，设定进一步复杂，影片零碎的片段感不但没有消失，反而愈发明显了，从预告片来看，本片依然有这方面的趋势，希望到时候能“形散神不散”吧……

《言叶之庭》在声优方面倒是没什么可担心的，花泽香菜和入野自由将担当本片的主要声优，前者有着悦耳的音色，后者曾在《千与千寻》中为白龙配音，这也是他继《追逐繁星的孩子》之后和新海诚的再度合作。P



致我们终将逝去的青春
So Young

在经历了日本纯爱电影和各类小清新青春片的反复洗礼后，青春片也渐渐成为类型电影之一。《致我们终将逝去的青春》是赵薇的导演处女作，也是她在北京电影学院导演系研究生专业的毕业作品——本片大抵是有史以来，国内最昂贵的硕士毕业作品，造价6000万人民币。影片改编自辛夷坞同名畅销小说，展现了上世纪70年代末到80年代出生的人，在经历了时代变迁后的感情和青春。

当然，演员转型做导演，加之赵薇之前话题颇多，不看好的大有人在。但就实际票房来看，本片算是爆了一个不大不小的冷门，上映首周，票房便突破3.5亿。除了影片本身自身的素质，青春类型片的旗号和赵薇本人的品牌号召力也功不可没，最终的市场成功，是明星、媒体和资本联动的成功。P



春HAL
ハル

刚刚过去的4月新番里涌现出不少让人惊喜的作品，在这两年一片废萌和白开水的日常剧里十分抢眼，给人一种日本动画复苏的感觉。在4月新番里最引人注目的莫过于《进击的巨人》，能将草稿画风的原作打造得如此精良，让人对负责动画制作的Wit Studio刮目相看，然而Wit Studio在2013年的动画企划还远不止于此，6月我们将迎来一部描述人与机器人之间悲情恋爱物语的剧场版动画《春HAL》。

本作的世界观及视觉效果将由清川浅见来担当创作，清川浅见以在画面中运用独特的修饰手法而出名；导演是曾参与制作去年热门动画《罪恶王冠》的牧原亮太郎负责；音乐方面请来了曾为《钢之炼金术师》写下不少脍炙人口的旋律的大岛蒲。加上Wit Studio这个新锐工作室的品质保证，本作应该不会让人失望。P



超越那一天
Transcendence

《超越那一天》是一部献给国内摇滚乐爱好者的宝贵礼物，也是中国摇滚音乐史上难得的纪念影像。影片以2010～2011年崔健与北京交响乐团合作的《新长征路上的交响》跨年摇滚交响音乐会为主线，不仅反映了崔健人生经历，还穿插了记录上世纪80年代至今中国社会和中国人自改革开放30多年来全方位的立体性变化，时代感强烈。

作为大陆首次采用3D摄像机立体实拍的3D音乐会纪录电影，同时也作为中国第一次摇滚乐和交响乐合作的摇滚交响音乐会，《超越那一天》用摇滚把一代人对青春的怀念表达得淋漓尽致。11组全高清3D摄影机和7组高清2D摄影机记录下了来自北京交响乐团的近200位演奏家与崔健摇滚乐队的历史性合作，首次在大银幕上完美呈现了崔健大气磅礴的音乐风格。P

钢铁侠3
Iron Man 3

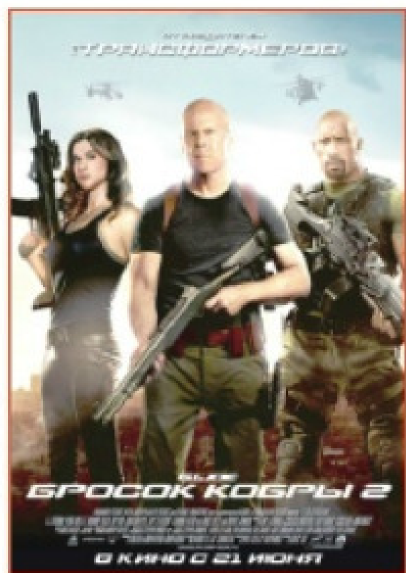


这次《钢铁侠3》的国内评价比较两极分化，赞的喷的都有比较正当的理由。原著粉觉得《钢铁侠3》偏离了漫画的世界观，比如斯塔克的死敌满大人竟然被塑造成一个跳梁小丑，托尼的性格和漫画相比也有诸多偏差。经历过第二集的恶评后，导演换了人，新导演觉得《钢铁侠3》不应该是“两个人在天上飞来飞去，打来打去的片子”，而是要包含富有深度的人性思考，遂加大了心理刻画部分。在影片中，斯塔克被一个问题困扰——到底是战甲成就了他，还是他造就了这套战甲？这样看上去，超级英雄变得有血有肉了很多。

然而，这种“有血有肉”，却并不是斯塔克的真实写照，在漫画里，斯塔克是一个技术边界的探索者，善于把科技运用到极致。斯塔克的态度一贯都是“我不怕被你的技术打败，因为我总是能造出比你更牛的东西来击败你”。哪怕是恶评如潮的电影《钢铁侠2》，这种本色都被忠实地继承了下来，但在本片中却被颠覆了，原著粉的不满是可以理解的。

另外，本片的“特供”片段也让大陆版的《钢铁侠3》有苦难言。为了不占用引进片名额，《钢铁侠3》原本想模仿《环形使者》走合拍片的路线（最然后者最后也没能按合资片上映），不料中途国内政策有变，偷鸡不成蚀一把米，预想中的王学圻和范冰冰只出现了若干个镜头，与大陆版预告片传递出的信息相去甚远，某品牌牛奶的植入广告更让人大跌眼镜……

不过上面说了这么多，对世界观不那么苛求的广大影迷来说，《钢铁侠3》五一是值回票价的。大场面比比皆是，几十个铁人同时战斗的场面更是让人热血沸腾，火爆程度直逼“妇联”。P



特种部队——全面反击
G.I.Joe: Retaliation

本片是派拉蒙继《变形金刚》后又一部根据孩之宝玩具改编的大制作电影。上一集大获成功后，派拉蒙经过3年多的准备和策划，结果换了导演，原本计划执导本片的前作导演斯蒂芬·索莫斯彻底出局，原因众说纷纭。按照派拉蒙的官方声明，他们希望续集能有一个更好的卖点，不打算再使用前作那种偏向动漫的风格，况且由东方人来执导，在对功夫的理解和掌握上，似乎也能更胜西方导演一筹。

在新理念的指导下，本片风格大变。上一集里有很多天马行空的想象元素，而在这部电影中，一切都将以现实的物理规律来展开。这不由得让人想起西方游戏开发商以“物理规律”来再现“动作手感”的失败尝试。派拉蒙的这一突发奇想，最终导致本片战斗无感，剧情无聊，人物刻画无力，总之就是一个三无产品。P



遗落战境
Oblivion

《遗落战境》是约瑟夫·科金斯基执导的第二部作品，他曾在2010年凭借导演《创战纪》扬名影坛，《遗落战境》的故事写于他拍摄《创战纪》的5年前，并且同样是一部标准的科幻片。

本片的特色是演员十分精简。影片的背景架设在2077年，此时人类与外星人已经展开了持续数十年的战争，惨烈的战争让地球满目疮痍。在影片开头，由于人类发动了核战争，虽然打跑了外星人，却因严重的核污染而不得不放弃地球，只派遣部分人员收集地球上的重要资源。主角杰克身为地球上最后的无人机维修员，任务也已接近完结。他每天努力工作，只为了能早日回到人类在太空中的第二家园。直到有一天，他无意中救了一个神秘女子，逐渐触及到了真相——原来他的存在与整个人类存亡息息相关。P



落跑老爸
Running Man

近年来韩国电影处于上升阶段，新片层出不群，也不乏剧情、立意、演技皆出色的好片子。在这种情况下，便有了《落跑老爸》这部由美国20世纪福斯公司韩国分部作为主要投资方的首部韩国电影。海外投资的韩国电影并不鲜见，但之前海外资金比重均小于本土投资，这次《落跑老爸》的主要投资方是美方，可见国际片商对韩影的十足信心。

韩国电影向来重视家庭元素，甚至在这部动作片里也不例外：主角车忠友白天是租车公司职员，晚上兼职做代理司机，和18岁的儿子基赫相依为命。一天，车忠友将客人送至某地，付款时客人突然死亡。出于本能，忠友逃走了，本是目击者的车忠友就成了杀人嫌疑犯，甚至连儿子基赫都疑窦重重。为了洗脱罪名，车忠友不得不开始四处奔走，亡命天涯……P

从沙盘制到单线制、从蒸汽朋克到电子朋克，从中世纪到未来，FPS与RPG多年来碰撞出的火花可谓多姿多彩，本期上榜的十大品牌是各类风格的领军之作，不但素质出色，影响也较为深远。文/辽宁 Nemo


《狂怒》贴图细腻，但缺乏动态特效

10 狂怒

id Software时隔多年的新作，反响却不如《毁灭战士3》热烈。

在本期的榜单上，《狂怒》是所有作品中RPG味最淡的一部，玩家需要不断接任务奔波于各处，倒卖敌人的物资，从商店购买弹药，合成所需的装备，但仅此而已，角色并没有级别一说，更没有命中率的设定，能不能打中敌人靠的是你自己的枪法和战术，FPS玩家更喜欢这种设定，RPG爱好者则反之。游戏销量达到了300万，这个成绩并不算差，但明显对不起长达7年的开发周期。Bethesda因此取消了《狂怒2》，id今后的开发重心是《毁灭战士4》。P

9 边境之地

卡通渲染的FPS不多见，如此欢乐的废土游戏更不多见，就这样一直刷下去就对了。

如果说《狂怒》是掺杂一定RPG要素的FPS游戏，那么《边境之地》就是披着FPS外皮的ARPG，玩过《暗黑破坏神》的玩家都会明白这句话的意思。《辐射3》和《杀出重围》追求角色全面多样化成长，完成非暴力任务也能获得经验值，战斗并非唯一的选择，靠口才也能解决问题。而《边境之地》玩的不是这一套，它的剧情并不复杂，一切技能为战斗服务，武器随机生成，装备刷之不尽，级别低的玩家甚至啃不动级别高的敌人，压等级（玩家在特定剧情阶段的等级被严格限制）的现象也存在。一遍遍轰杀敌军，一遍遍搜刮装备，就是游戏的乐趣所在，其实反过来说《边境之地》是披着“暗黑破坏神”皮的FPS，好像也不过分。P



8 潜行者

《狂怒》和《边境之地》的前辈，废土沙盘FPS的先驱，东欧厚重游戏风格的绝对典范。

《潜行者——切尔诺贝利的阴影》于2003年首度亮相，逼真写实的画面引起轰动，游戏却延期多年，于2007年姗姗来迟，影响了口碑和销量。《潜行者》压抑凝重的氛围才是系列的最大特色。资料片《晴空》和《普里皮亚季的召唤》的销量同样不尽人意，《潜行者2》也因此搁浅。幸运的是，新生的“地下铁”系列继承了《潜行者》的一部分特色，给玩家一丝慰藉。P


《潜行者》地图面积高达上百平方公里

7 辐射3


VATS系统是对黑岛时代《辐射》的致敬

《辐射3》还是“老滚打枪4”？这是个问题。Bethesda在第一人称RPG这条黑道上真是越走越远。

黑岛的《辐射》跟FPS八杆子打不着，但Interplay将这一牌子卖给了Bethesda，而Bethesda的“上古卷轴”系列就使用了第一人称视角，沿用《上古卷轴Ⅳ》引擎的《辐射3》也使用该视角并不奇怪。《辐射3》到底是FPS还是RPG，是个争论不休的话题，玩家批评3代的城市不够多、对话不够细腻、地铁太多太无聊，但这一切与FPS视角和即时制战斗并没有什么直接联系，问题出在文案方面。前黑岛员工组成的黑曜石制作组使用同一引擎打造的《辐射——新维加斯》，遭到的质疑就少很多，也证明了这一点。从“上古卷轴”系列到《辐射3》，再到今年的《德军总部——新秩序》，Bethesda还真是喜欢FPS式RPG，或者说RPG式的FPS啊。P

6

《逃离屠夫湾》的画面现在来看仍可圈可点

星际传奇

9年前诞生的作品，画面和游戏性至今仍属一流水准，电影题材游戏并不全是一团糟。

《星际传奇》是光头猛男文·迪塞尔主演的动作片，2004年的《星际传奇——逃出屠夫湾》则是与电影共享世界观的游戏作品。本作的画面比《毁灭战士Ⅲ》更出色，第一人称视角下的近战判定严谨，手感拳拳到肉，还有大量返技和连续技，枪械的声音和后座力也恰到好处。除了各项战斗技巧，狡诈的口才和计谋也能让你在游戏中游刃有余。2009年的《黑暗雅典娜》包含前作的复刻版和续作的全新内容，给了玩家重温经典的机会。遗憾的是，今年秋季的《星际传奇》电影没有配套游戏。《逃出屠夫湾》的制作组Starbreeze元老重组成的MachineGames将在今年发售《德军总部——新秩序》，继承了很多《星际传奇》的游戏风格。P


这是蒸汽朋克与维多利亚时代文化的完美融合

5

声名狼藉

蕴含着超越《生化震撼》与《神偷》潜力的超级黑马。或者说，《声名狼藉》继承了它们——特别是后者——的精神。

Arkane制作组一直在探索第一人称RPG的发展之路，但《地城英雄志》与《魔法门——黑暗弥赛亚》的销量和评价都很一般，协助开发《生化震撼2》为他们提供了学习的机会，为他们的一举成名积累了铺垫。《声名狼藉》的媒体平均分为90，虽然略逊于《生化震撼——无限》，但它的制作成本不及后者的一半。游戏的潜入系统融合了《神偷》《终极刺客》《盟军敢死队》的优点，异想天开的魔法技能又足以媲美《生化震撼》，一部低成本的作品能表现得如此纯熟，在如今的业界并不多见。《声名狼藉》的第一个DLC《敦瓦尔之刃》也拥有极高的制作水准和诚意，假以时日和悉心照料，这个系列的前途难以估量。P



神偷

欧美3D潜入游戏的宗师，第一人称异类游戏中的永恒传奇，它的香火由《声名狼藉》继承，而Garrett自己也将于明年归来。

1998年的《神偷》是一部超前的杰作，关卡充满了互动元素，主角以弓箭为主要武器，带有魔法的特殊箭矢为潜入扫清了障碍，水箭可以扑灭光源，火箭能造成爆炸效果，绳索箭可以让主角爬到特殊地点。玩家需要在敌人眼皮底下从一个阴影溜到另一个阴影里，撬开锁头、寻找档案、偷走宝藏，气氛十足。没有《神偷》，就没有《终极刺客》《分裂细胞》《星际传奇》和《声名狼藉》。系列的上一部游戏《致命阴影》登场于2004年，新作则预定于2014年发售，10年等待，Garrett要回来了。P


浓郁的中世纪氛围是系列的一大特色

4

欢迎来到网络主宰的未来世界

3 杀出重围

电子朋克游戏的扛鼎之作，RPG和FPS结合产物的早期成功典范，不论是RPG式的游戏体系还是对未来科幻世界的种种道德思考都深入人心。

制作完初代的《神偷》之后，Warren Spector就来到离子风暴（Ion Storm）位于奥斯汀的分部，打造《杀出重围》。

如果你是《银翼杀手》或《攻壳机动队》的爱好者，那么本作的氛围你一定不会陌生。游戏出色地再现了电子朋克文化中那种暗无天日、融合东西方色彩的未来城市，自由度极高，推出后引起轰动，可惜几款续作都各有不足，为主机平台推出的续作《隐形战争》受机能限制，过于强调枪械，弱化了RPG元素和自由度；三代《人类革命》的技能虽然丰富，Boss战却因为成本问题交由了外包工作室开发，打法十分单调，并且和游戏总体氛围格格不入，而Warren Spector本人更是早已出走，如今混得并不如意，这个系列的前景又会如何？

1 系统震荡

FPS+RPG类型的奠基者，没有它，就没有这张榜单上的所有作品，它的伟大，毋庸置疑。

让我们把时间拨回1994年，《雷神之锤》《半衰期》《虚幻》尚未问世，最热门的游戏就是元祖级的《毁灭公爵》。玩家把id的那一套规则视为金科玉律，将手持霰弹枪、火箭炮和电锯轰杀恶魔视为一切乐趣。这时，Looking Glass Studios推出了《系统震荡》，游戏的文本量多达数万字，战斗只是游戏的一部分，只知杀戮的莽夫无法顺利通关。不出意料，这款超前的游戏成为了叫好不叫座的代表。5年后的《系统震荡2》使用《神偷》引擎，整体表现堪称完美，但销量依然不尽人意。Looking Glass最终于2000年关闭，他们的概念太超前，不被时代所接受，但《系统震荡》和《神偷》这两张金字招牌足以让这家公司载入史册。Looking Glass不是一家完美的游戏制作组，但绝对是一位完美的老师，公司倒闭后，Warren Spector打造出《杀出重围》，肯·列文创造了《生化震撼》，Arkane制作出《声名狼藉》，这些游戏都是《系统震荡》和《神偷》的精神续作。如果没有Looking Glass，本期榜单的大半作品都将不复存在。

简单的画面背后蕴含着丰富的系统

2



极乐城的装饰十分奢华

生化震撼

文化和艺术性的胜利，天马行空的想象，缔造了一个又一个黑暗的反乌托邦世界。

论可玩性，2007年的《生化震撼》似乎不及2004年的《星际传奇》，论耐玩度，它也比不过《杀出重围》和《辐射3》。这个系列能够赢得一片喝彩，靠的是出色的叙事和浓郁的文化感。2K雄厚的资金给了从Looking Glass走出的肯·列文（Ken Levine）和他的Irrational Games不断雕金绣银的资本，他将这款新作打造成了自己在Looking Glass时的得意作品《系统震荡2》的精神续作。《生化震撼》原作中极乐城（Rapture）这个海底都市的细节就已经十分庞大，《无限》的天空城哥伦比亚更是壮观到让人目瞪口呆。这个系列的射击感平平，算不上杰出的FPS，但RPG元素却十分出彩，魔法技能和剧情探索都相当有趣，列文追求的正是这种综合式的游戏体验。

大众软件旬刊
2013年06月中
总第442期



主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥
范锴 黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编吴昊
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 陶蕊 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2013年6月8日
定价人民币10.00元

平行世界

挖老鼠digmouse@popsoft.com.cn

转眼间，又轮到我做责编了。

在准备这期的稿子期间，我终于打穿了放了一个多月的神作《生化震撼——无限》，这也是我们本期专题的最主要内容。

你我并不知道，这个宇宙之外是不是存在一个不同版本的自己，谢尔顿说另一个宇宙的他“可能是用糖做的小丑娃娃，但他一定不会跳舞”，也许另一个宇宙的我根本不可能会打游戏，更不会在这里和各位讨论什么平行宇宙的问题。在哥伦比亚的宇宙中，每个人都有一个不同版本的自己，但也许只有布克，能依靠自己的力量，完成一个另外121个自己从未达成的人生，不论这个人生的结局是悲是喜，他至少做到了不一样和不平凡。力量，为正确之人所用，可达成至高不凡，或许这是肯·列文想通过这个故事表达的。

夏天到了，暑假来了，选好游戏，看好文章，哦对了，E3也要来了呢。在另一个平行世界里，选择带给了游戏业什么样的变革？在我们的这个世界里，微软和索尼要如何出手，继续厮杀在主机的战场，这都是可以期待的，毕竟今年的E3可是十年一度的大场面啊！

而作为主机换代的副产品，我身边的朋友们已经在互相咨询，打算升级电脑了。我们终究要跳进硬件和游戏厂商联合设下的局里，不能自拔。

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft）与我们互动！

最后是责编大家谈环节……



蓝星：编辑部某流行游戏之责编版：适当的威胁很有必要，不交稿后果你自己想！



浮云：让我来教你怎么做责编吧，拖稿者死！呃，怎么没有人害怕的样子……



梅林粉杖：嘿，做喵是要卖萌的，你们怎么可以这样……



Oracle：汪老爷、浮云君，暴力不解决问题，去看一万遍交稿流程这个办法如何？



digmouse：今番我是责编，大家请多多配合……吱吱吱……

邮发代号：082-726
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN